PS4 | PS3 | PSVITA

Revista Oficial – Brasil
PlayStation®
Ano 18 | Nº 226

FINAL FANTASY XV

ELE CHEGOU! REVELAMOS TUDO SOBRE A HISTÓRIA E OS PERSONAGENS DO RPG QUE DEMOROU DEZ ANOS PARA FICAR PRONTO

WATCH DOGS 2
10 situações bizarras para você viver e o mapa com todos os segredos

FIFA 17
Aprenda como funciona o complexo Desafio de Montagem de Elenco

EDITORA EUROPA

PÔSTER GRÁTIS FINAL FANTASY XV + MASS EFFECT ANDROMEDA

TITANFALL 2
Encontre todos os capacetes ocultos NO COMBATE FUTURISTA QUE DERROTOU CALL OF DUTY

HITMAN | SKYRIM | KILLING FLOOR 2 | COD: INFINITE WARFARE
DISHONORED 2 | EAGLE FLIGHT | WORLD OF FINAL FANTASY

+MASS EFFECT
AS INOVAÇÕES E O TRAMA DA PERIGOSA JORNADA PARA A GALÁXIA DE ANDRÔMEDA

©2016 Sony Interactive Entertainment America LLC. "PlayStation" e o logotipo da família "PS" e "PS4" são marcas comerciais da Sony Interactive Entertainment Inc. Sony Interactive Entertainment America LLC, 2207 Bridgepointe Pkwy, San Mateo, CA 94404. www.playstation.com. ©2016 Sony Interactive Entertainment Inc. The Last Guardian is a trademark of Sony Interactive Entertainment America LLC. Imagens meramente ilustrativas. Consulte classificação indicativa. Este produto está disponível para venda no site saraiva.com.br ou em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. Consulte disponibilidade do produto e lojas participantes antes de comprar.

PS4

moma

Garanta o seu nas lojas Saraiva de todo o Brasil ou acesse
saraiva.com.br/games

saraivaonline @saraiva @saraivaonline | Saraiva

WATCH
DONUT DONUT DONUT
/UBISOFTBRASIL
/UBISOFTBRASIL
@UBISOFTBRASIL

WATCH DOGS® 2
ENTRE no mundo dos hackers
16
XBOX ONE
PS4
UBISOFT

EDITORA EUROPA
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tania Roriz

Revista Oficial Brasil
PlayStation

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor-Executivo: Luiz Siqueira
Diretor-Editorial e Jornalista Responsável: Roberto Araújo – MTb.10.766 – araujo@europanet.com.br

REDAÇÃO
Editor: Humberto Martinez
Editor de produção: Pedro Sciarotta
Repórteres: Douglas Pereira, Gilsomar Livramento e Paulo Ferreira
Editor de Arte e Design de Capa: Alexandre Lima
Revisão de Texto: Luiz Freitas
Colaboraram nesta edição: Heitor da Paola e Kim Paiva

DIRETOR DE PUBLICIDADE
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br

Equipe de publicidade: Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron e Roberta Barricelli
Criação: Adriano Severo(11) 3038-5103

OUTRAS REGIÕES
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600 / 9965-8133
Brasília: New Business – (61) 3323-0205
Paraná: GRP Midia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados – (51) 8146-1010
Santa Catarina: MC Representações – (48) 9983-2515
Outros estados: Mauricio Dias – (11) 3038-5093
EUA e Canadá: Global Media – +1 (650) 306-0880

CIRCULAÇÃO E LIVRARIAS
Gerente: Ézio Vicente (ezio@europanet.com.br)
Equipe: Henrique Guarche, Paula Hanne e Luis Aleff

ATENDIMENTO AO LEITOR E LIVRARIAS
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)
Coordenação: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Equipe: Bia Monteiro, Bruna Fernandes, Camila Broglo, Carla Dias, Gabriela Silva, Alef de Lira, Josi Montanari e Regiane Rocha.

EUROPA DIGITAL (www.europanet.com.br)
Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Anderson Cleiton, Anderson Ribeiro, Karine Ferreira e Marcos Roberto

PRODUÇÃO E EVENTOS
Gerente: Aida Lima (aida@europanet.com.br)
Equipe: Beth Macedo (produção) e Denise Sodré (propaganda)

LOGÍSTICA
Coordenação: Liliam Lemos (liliam@europanet.com.br)
Equipe: Paulo Lobato

ADMINISTRAÇÃO
Gerente: Renata Kurosaki
Equipe: Paula Orlandini, Vinicius Serpa e William Costa

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Rua MMDC, 121 São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
São Paulo: (11) 3038-5050
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

A PlayStation: Revista Oficial – Brasil é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

As reportagens localizadas da PlayStation Official Magazine são propriedades da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido, 2006.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:
DINAP Ltda. Distribuidora Nacional de Publicações
Rua Dr. Kenkiti Shimomoto, 1.678
CEP 06045-390 - Osasco, SP

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

Somos filiados à:
IVC - Instituto Verificador de Circulação

* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Interactive Entertainment, Inc.

Entre tantos jogos excelentes, o que mais aqueceu meu coração este ano foi *Uncharted 4*

Valeu, 2016!

Este ano pode não ter sido muito bom para a economia e para a política brasileira, mas o PlayStation nos ajudou a deixar nossas horas de lazer muito melhores. Foi um ano muito bom para o nosso querido PlayStation 4, com uma ótima lista de jogos e novas tecnologias que justificam porque o console da Sony está dominando o mercado.

Tivemos o inesquecível *Uncharted 4*, que não só encerrou essa série tão querida para o nosso público como também mostrou que o futuro dos videogames pode ser melhor, mais humano. Atiramos como nunca em jogos de excelente qualidade, como *Doom*, *Battlefield 1*, *Titanfall 2* e com o jogo que as pessoas simplesmente não conseguem parar de jogar: *Overwatch* – publicamos boas dicas para esse sucesso da Blizzard nas edições 220 e 222, caso esteja precisando melhorar seu desempenho no time. Quando o nível de competição é tão alto, até grandes jogos podem ficar desmerecidamente um pouco fora dos holofotes, como é o caso dos excelentes tiroteios *The Division*, *Rainbow Six Siege* e *Warhammer: End Times - Vermintide*.

No campo das despedidas em grande estilo, *Dark Souls III* fechou um ciclo de superação de desafios e de grandes mistérios que tornaram os seus fãs jogadores melhores, verdadeiros guerreiros do sol. E sobre retornos, *Ratchet & Clank* voltou em uma aventura que nos lembrou como essa série é boa e como precisamos de mais jogos desse gênero; além de *Hitman*, com o retorno impressionante do *Agente 47* em seis episódios da caçada mais criativa da sua carreira de assassino. Por falar em assassinos, não tivemos um novo jogo de *Assassin's Creed*, pois a Ubi está se esforçando para renovar a série para 2017, mas tivemos o mais variado e impressionante cardápio de ataques furtivos e execuções cruéis em *Dishonored 2*.

Este ano também foi um curioso período para cumprir antigas promessas, sejam elas de grandes estúdios ou do próprio mercado. A mais antiga era a chegada da realidade virtual, almejada a tantas décadas e que só chegou agora com o competente PlayStation VR. A Square Enix entregou *Final Fantasy XV*, um projeto de dez anos. E, ao fechar esta edição, recebemos *The Last Guardian*, um jogo prometido há oito anos.

Foi um ano e tanto, com muitas coisas que nem couberam nessa página. No que depender do PlayStation, parece que sempre teremos um gostoso local de descanso da realidade.

Humberto Martinez
EDITOR humberto@europanet.com.br

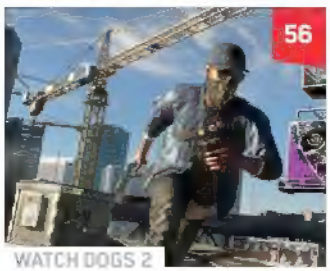
DEZEMBRO 2016

SUMÁRIO

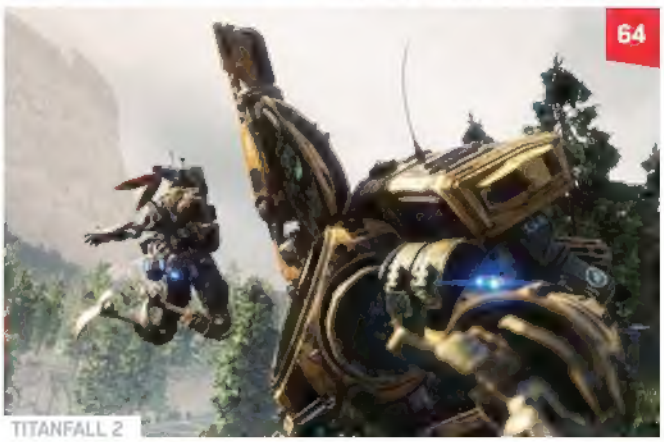
@PlayOficialBR facebook.com/PlayStationRevistaOficial

16 FINAL FANTASY XV

46 MASS EFFECT ANDROMEDA

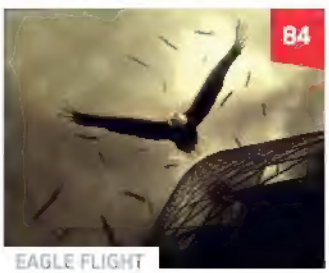


56 WATCH DOGS 2



64 TITANFALL 2

76 DISHONORED 2



84 EAGLE FLIGHT

86 HERE THEY LIE

NOSSA AVALIAÇÃO

10 **Indispensável** Perfeito ou muito perto disso
9 **Excelente** Altamente recomendável
8 **Ótimo** Excelente em quase tudo
7 **Muito Bom** Alugue antes de comprar
6 **Bom** Uma experiência decente
5 **Normal** Divertido e frustrante
4 **Fraco** Muito problemático
3 **Muito Fraco** Total falta de atrativos
2 **Ruim** Uma desgraça completa
1 **Péssimo** Se você vir um jogo assim aqui, estamos loucos

ÍNDICE GERAL

CAPA
16 FINAL FANTASY XV

ESPECIAIS
46 MASS EFFECT ANDROMEDA
56 WATCH DOGS 2
64 TITANFALL 2

SEÇÕES
08 FALA GALERA
12 AGENDA
40 ENTRE PIXELS E ÁTOMOS
42 CONTROLE DE BOLA
94 RETROSTATION

ANÁLISES
76 DISHONORED 2
78 HITMAN EPISODE 6
80 SKYRIM SPECIAL EDITION
81 KILLING FLOOR 2
82 WORLD OF FINAL FANTASY
83 SWORD ART ONLINE: HOLLOW REALIZATION
84 EAGLE FLIGHT
85 ROBINSON: THE JOURNEY
86 HERE THEY LIE
88 WINDLANDS
88 WADDLE HOME
88 CARNIVAL GAMES VR
90 THE BROOKHAVEN EXPERIMENT
90 TETHERED
90 EVE: GUNJACK

SE FOR O CASO, RECLAME. NOSSO OBJETIVO É A EXCELÊNCIA!

REDAÇÃO
Fone: (11) 3038-5050 Fax: (11) 3819-0538
E-mail: playstation@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA
Rua MMDC, 121 CEP 05510-900
São Paulo – SP
Site: www.europanet.com.br

PUBLICIDADE
Fone: (11) 3038-5098 Fax: (11) 3038-5093
E-mail: publicidade@europanet.com.br

ATENDIMENTO
Fone: 0800-8888-508, São Paulo (11) 3038-5050
Fax: (11) 3819-0538 (8h às 20h, segunda a sexta)
E-mail: atendimento@europanet.com.br

DIGITAL
Site: www.europadigital.com.br
E-mail: europadigital@europanet.com.br
Sistemas: Windows, iOS, Android, Mac e Linux

Disponível na App Store · Baixe na Windows Store · DISPONÍVEL NO Google play

FALA, GALERA

FACEBOOK facebook.com/PlayStationRevistaOficial TWITTER @PlayOficialBR EMAIL playstation@europanet.com.br

#225 Battlefield 1, especial de Lara Croft, jogos de realidade virtual e mais...

Um Lugar Feliz

Parece um sonho, mas, após oito anos, *The Last Guardian* vai sair. Infelizmente será um jogo muito injustiçado devido às mecânicas e gráficos não tão surpreendentes. Apesar disso, acredito que será bom jogo, com foco na narrativa, apoiada na amizade entre Trico e o garoto. Lágrimas vão rolar.
Lennon Rodrigues, via Facebook

Só uma dica

Gostaria de dar uma sugestão: adorei aquela matéria de *Tomb Raider* da edição #225, e gostaria de ver uma sobre *Resident Evil* tão boa quanto. Seria massa falarem de cada jogo da série, vindo desde o primeiro *Resident Evil* do PSone, passando pelos *Survivors*, *Outbreaks*, *Gaiden*, *Revelations* até o *RE7*.
Felipe Ferreira, via Facebook

Como faz?

Baixei o *Metal Slug Anthology* no Play 4, mas tô travado na tela de início, a qual pede para apertar Start. Em teoria, cada lado do Touchpad deveria simular os botões Start e Select, mas não funciona aqui, embora funcione em outros jogos. O que fazer?
Vinicius Curtis, via Facebook

Seu caso é curioso, embora não seja único. Vamos partir para a solução mais radical. Primeiro, delete o jogo, depois ligue o PS4 no Modo de Segurança (ligue o aparelho e segure o botão Power por alguns segundos) e escolha a opção Reiniciar Banco de Dados (o sistema vai procurar erros e tentar corrigi-los). Baixe e instale o jogo, depois reinicie o sistema do DualShock4 (atrás dele há um buraquinho, use uma agulha ou palito para pressionar o botão dentro deste buraco) e corrigir algum eventual erro de sincronia com o aparelho ou mesmo com o sistema de mapeamento de botão do jogo. Se nada funcionar, só resta entrar em contato com o suporte da Sony para tentar encontrar uma solução.

Uma longa história

Queria registrar minha felicidade ao jogar *Final Fantasy XV*. Por coincidência apresentei meu TCC (sobre Localização de Jogos) no dia de seu lançamento, ou seja, deu tempo de fazer uma graduação durante o período de desenvolvimento. É incrível quando penso no tempo que se passou. Antes de ouvir falar desse jogo, eu já lia a antiga e saudosa Dicas & Truques PlayStation. Parabenizo vocês por fazerem parte (assim como os videogames) da minha história durante tanto tempo.
Grégory Teixeira, via Facebook

Aquele pôster

Façam um pôster com *FFXV* de um lado e *The Last Guardian* do outro. O problema é que terei de comprar uma segunda revista para usar as duas faces. ^_^'
Danilo Fênix, via Facebook

Novo eclético

Passei o fim de semana jogando *FIFA 17*, algo que eu nunca achei que fosse fazer... e me diverti bastante! Nessa geração eu dei chance para muitas franquias com as quais eu não me importava antes: *Far Cry*, *God of War* (remasterizado), *Dragon Age*, *F1*... e agora com o jogo de futebol. Não sou fã de futebol na vida real, então nem me importava com os jogos. Então, vi a análise da revista com nota 10 e pensei: "Caramba, nota 10 num jogo de futebol? Será que é bom assim?". O modo história com o personagem fictício me interessou bastante, e decidi comprar o jogo. E estou gostando muito! Até chamei um amigo que gosta de jogos de futebol (mas joga *PES*) pra jogar, e consegui vencer umas partidas. Às vezes é bom dar uma chance a outros gêneros de jogos. Sou viciado em jogos de corrida, mas estou descobrindo novas experiências que nem imaginava que poderia gostar.
Lucas Cezario, via Facebook

VIDA GAMER ■ Coleção PlayStation

O Emerson Bernardi mandou várias fotos de videogames, coleção de revistas PlayStation e da orgulhosa pilha de jogos de PS2. Quer mostrar sua coleção? Mande uma foto em boa qualidade para o nosso e-mail ou página no Facebook.

VALE UM RETUÍTE?

Nós perguntamos: Quais jogos de 2016 mais surpreenderam? E vocês responderam:

@Smile_574 *Overwatch*, porque precisa de trabalho em equipe e não dá para jogar sem um bom time.

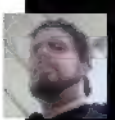
@BatataDoceee *Uncharted 4*... foi o melhor jogo do ano disparado, obra prima da Naughty Dog.

@jejepinheiro *Batman Arkham VR*, pois agora posso ser o Morcegão no jogo também, além de já ser na vida real..rs

@RaayanneRamos *Watch Dogs 2*. Curto muito o estilo do jogo usar um hacker e a ambientação também está fantástica.

@leonamcarvalho1 *Deus Ex Mankind Divided*. Corrigiram os problemas do antecessor, deram uma refinada na jogabilidade e fizeram uma história interessante.

@EduardoDudao *F1 2016*, a interação com o jogo é incrível, me sinto O piloto!



@ThPraciano *KoF XIV*, pelo retorno da franquia amada, *SFV*, pela estratégia mal desenvolvida da Capcom, e *FFXV*, só pelo hype.

Queremos saber o que você pensa... @PlayOficialBR

PS4

The Last Guardian

DISPONÍVEL
06 DEZEMBRO 2016

UMA VERDADE
MAIOR QUE A LENDA

R$ 199,00

12

PlayStationBR PlayStation_BR @PlayStation_BR PlayStationBR blog.br.playstation.com

©2016 Sony Interactive Entertainment America LLC. "PlayStation" e o logotipo da família "PS" e "PS4" são marcas comerciais da Sony Interactive Entertainment Inc. Sony Interactive Entertainment America LLC, 2207 Bridgepointe Pkwy, San Mateo, CA 94404. www.playstation.com.
©2016 Sony Interactive Entertainment Inc. The Last Guardian is a trademark of Sony Interactive Entertainment America LLC.

©2016 Warner Bros. Entertainment Inc. ©2016 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS e o logotipo EA SPORTS são marcas comerciais de Electronic Arts Inc. ©CAPCOM CO., LTD. 2012, 2016 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CAPCOM e o LOGOTIPO CAPCOM são marcas comerciais ou registradas da CAPCOM CO., LTD. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados.*Preço sugerido de R$ 79,90, sujeito a alterações. Verifique a disponibilidade do estoque em loja. SAC www.wbfun.com.br. Produtos distribuídos por Sony Dadc e/ou Sonopress-Rimo. http://www.poweronprecosoff.com.br/

CAPCOM EA WB

HO! HO! HO!

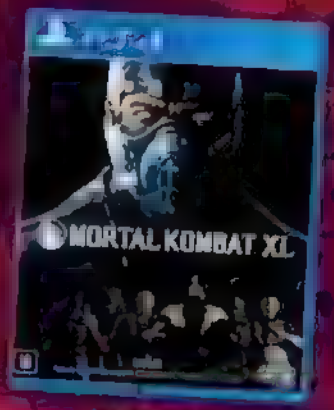
GAMES A PARTIR DE

R$79,90*

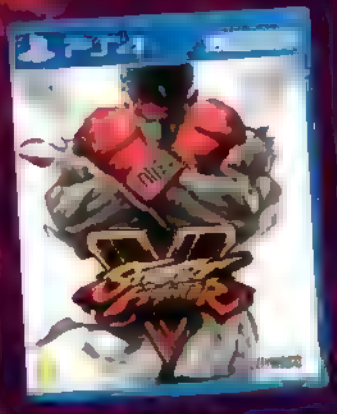
NEED FOR SPEED

FIFA 16

LEGO MARVEL VINGADORES



MORTAL KOMBAT XL



STREET FIGHTER V

LEGO MARVEL SUPER HEROES

Os melhores games da Warner, Electronic Arts e Capcom com preços imbatíveis.
Compre pelo site www.poweronprecosoff.com.br ou nas lojas:

LOJAS AMERICANAS · Walmart.com · Submarino · fnac

pontofrio.com · Saraiva.com.br · livraria cultura · Ricardo Eletro

DENTRE OS CHEFES DO MODO SURVIVAL ESTÃO OS PIRATAS FUNDADORES DE LIBERTÁLIA

UNCHARTE
Survivi

TUDO NOVO A produtora de *Hitman* IO Interactive, mudou seu logo e abriu um novo estúdio na Dinamarca para produzir a segunda temporada de seu jogo

Uncharted 4: Survival

Novo DLC traz série de desafios cooperativos

Se você já estava com saudades de Nathan Drake e companhia, saiba que a Naughty Dog anunciou novidades para o conteúdo multiplayer de *Uncharted 4*. Trata-se do modo Survival, em que é possível jogar sozinho ou em cooperativo com outros dois jogadores online.

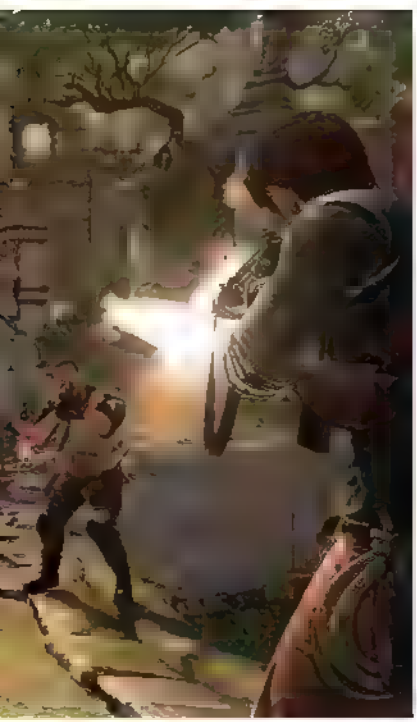
São dez mapas com 50 ondas de ataques inimigos. Cada mapa traz cenários diversos e um design voltado à exploração intensa, permeado por uma série de desafios ambientais. Além da grande quantidade de inimigos, também existe uma enorme variedade de seres (e muitos são inéditos). A cada dez rodadas vencidas, ocorre um combate contra chefe. Pegando carona na trama ligada ao mundo da pirataria de *Uncharted 4*, alguns desses chefes são piratas fundadores de Libertalia, que voltam do além túmulo, adicionando fantasia e seres elementos sobrenaturais para acirrar ainda mais a ação frenética.

A modalidade conta com um sistema de progressão e conjuntos de equipamentos (loadouts) únicos, o que permite a cada jogador ter seu próprio estilo de jogo e criar um equilíbrio no uso de habilidades particulares. Sempre que subir de nível, melhorias e modificações ficam disponíveis, além do acesso a novos itens e alguns modificadores – muitos destes itens são obtidos no modo Survival, mas podem ser usados no modo multiplayer normal.

Os mapas também incluem objetivos adicionais, como defesa de territórios, coleta de tesouros dentro de um tempo limite e eliminação de certos alvos. Quanto mais rodadas forem vencidas, mais objetivos extras são adicionados à lista de tarefas. Alguns incluem derrubar alvos usando apenas pistolas, tiros na cabeça ou combate corpo a corpo.

Cumprir objetivos vale dinheiro, que pode ser usado para comprar e equipar novas armas e acessórios extras por meio das Caixas de Suprimentos espalhadas pelo mapa. Cada partida exige mudar o estilo de jogo para sobreviver, pois os inimigos vão se adaptar e farão de tudo para tentar quebrar rotinas e esquemas repetitivos. Aqueles que terminarem o Survival na dificuldade Hard terão acesso à dificuldade Crushing, que eleva ainda mais os desafios, mas também traz novos tipos de recompensa.

O DLC Survival estará disponível em meados de dezembro e, segundo a Naughty Dog, é só uma amostra de algumas coisas que estão por vir.



O trabalho em equipe é crucial no modo Survival, seja na defesa de territórios ou no cumprimento de objetivos. A diversidade e o ritmo do ataque inimigo fica cada vez mais intenso e exige adaptação constante dos jogadores para não serem surpreendidos

MERCADO NACIONAL

O PS4 "Slim", a versão mais fina do console da Sony, passa a ser comercializado oficialmente no mercado brasileiro. O novo modelo é vendido em um pacote com o jogo *Uncharted 4: A Thief's End* e tem o preço sugerido de R$ 2.399.

A Hello Games trabalha para melhorar o algoritmo do jogo e entregar o conteúdo prometido

No Man's Sky

Fim do silêncio e apresentação da primeira grande atualização

A recepção de *No Man's Sky* foi conturbada depois que jogadores empolgados com as promessas alardeadas por Sean Murray, criador e líder da Hello Games, se decepcionaram com o produto final. Devolução de dinheiro, duras críticas e questionamentos direcionados ao criador foram implacáveis nas redes sociais, fazendo Sean e seu estúdio mergulharem no mais absoluto silêncio por meses.

No dia 24 de setembro, *No Man's Sky* recebeu a atualização 1.09 que trouxe algumas correções e melhorias de performance. Eis que no site oficial da Hello Games surgiu a descrição da atualização 1.1 simplesmente chamada de Fundação.

"Esta atualização é o primeiro passo de uma longa jornada. Esperamos que vocês nos acompanhem", diz a mensagem no site. O nome "fundação" não foi escolhido à toa, uma vez que a atualização adiciona uma "base" para que outras adições e mudanças sejam inseridas posteriormente.

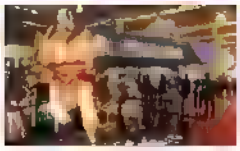
A atualização permite que o jogador se aventure por três modos diferentes: Normal Mode (a exploração típica da aventura), Survival Mode (que promete trazer grandes desafios para tentar a sobrevivência), e o Creative Mode (que permite explorar o universo e construir uma grande base).

O grande destaque da atualização fica para o Creative Mode. Aqui é possível criar e expandir suas instalações de pesquisa, tendo uma boa variedade inicial de objetos e estruturas. Nas instalações é possível cultivar plantas para pesquisar e extrair substâncias e novas fontes elementais. Também foram adicionados outros tipos de ferramentas de mineração, novas fontes de energia e minerais a serem descobertas, e a possibilidade de comprar um cargueiro de transporte, uma espaçonave colossal que pode ser convocada rapidamente para a órbita do planeta onde você se encontra para mover todos os seus itens para outro lugar. Outros recursos inéditos foram adicionados ao sistema juntamente com mudanças radicais na interface para tornar a navegação mais amigável e eficiente. Para isso, também há mudanças em algumas texturas e efeitos, sem contar a lista gigantesca de novas correções que vem com o pacote.

Para evitar novas polêmicas a Hello Games deve continuar em silêncio nas redes sociais e segue firme no desenvolvimento contínuo de *No Man's Sky* para deixar o jogo o mais próximo possível de tudo aquilo que foi prometido.

A atualização já está disponível para o PlayStation 4.

Você pode criar sua instalação de pesquisa como bem entender



DE VOLTA OUTRA VEZ
A décima edição da Brasil Game Show retorna para o Expo Center Norte (em São Paulo) em 2017, entre os dias 11 a 15 de outubro. Antes disso, no mês de abril, acontece a Brasil Game Cup 2017, do dia 7 a 9, no Centro de Convenções Sul América, no Rio de Janeiro.

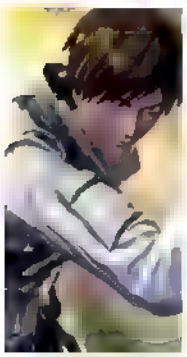
Puro luxo

Conheça a edição de colecionador de RE7

Ainda sem preço definido, a Capcom mostrou a edição de colecionador de *Resident Evil 7 Biohazard* que será lançada na Europa.

Ela vem com uma replica em miniatura da mansão da família Baker, um artbook de *Resident Evil* (edição 20º Aniversário) pendrive de 16GB em formato de dedo, cinco cartões litográficos com artes do jogo, o DLC Survival Pack (que traz itens consumíveis e acesso imediato à dificuldade [illegible] a alternativa para guardar o jogo. Vale lembrar que esta edição de colecionador não inclui o jogo, que precisa ser comprado à parte.

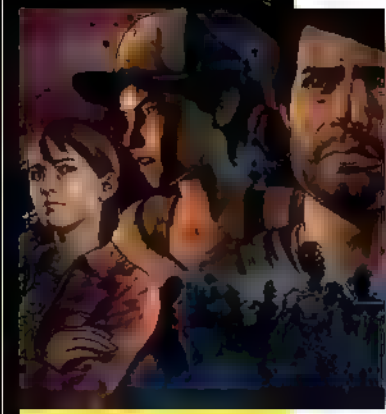
A loja GameStop terá sua própria edição especial, que custa 180 dólares e tem uma casa que vira caixa de música ao ser aberta



EVOLUÇÃO O que começou como moda na indústria dos videogames está se tornando um processo natural: lançar jogos antecipadamente para então melhorá-los por meio de atualizações. A SNK surpreendeu os fãs de *The King of Fighters XIV* ao anunciar a atualização 1.10, que trará ao jogo uma revisão geral na parte gráfica, ajuste na modelagem de personagens, texturas mais caprichadas e ricas em detalhes, novos efeitos de luz e cores, além de novo balanceamento de personagens. A atualização deve chegar no fim de dezembro.

A VOLTA DE CLEMENTINE

Novas emoções na terceira temporada



The Walking Dead: A New Frontier, da Telltale Games, é a terceira temporada da série de zumbis a ser protagonizada por Clementine. Agora em versão adolescente, a garota deve passar por uma jornada mais brutal. O primeiro episódio será lançado no dia 20 de dezembro na PlayStation Store para PS3 e PS4. Na primeira semana de fevereiro de 2017 será vendido um Passe de Temporada especial que dá aos donos de PS4 acesso a todos os cinco episódios que serão lançados gradativamente. E quem fizer a compra antecipada do jogo para PS4 pelo site oficial ganha, de bônus, uma cópia dos jogos *The Walking Dead: Season Two* e *The Walking Dead: Michonne*

OS MAIS VENDIDOS

Conheça os campeões de vendas das lojas brasileiras

Baseado no ranking de varejo da GfK, empresa que monitora mensalmente as vendas nos principais varejistas do Brasil - www.gfk.com/br

PS4

	TÍTULO	STATUS
1	FIFA Soccer 17	(2)
2	Battlefield 1	↑ (2)
3	Pro Evolution Soccer 2017	↓1 (2)
4	Mafia III	(★)
5	Grand Theft Auto V	(★)
6	Uncharted 4: A Thief's End	↓3 (5)
7	Rise of the Tomb Raider	(★)
8	Overwatch	(★)
9	Call Of Duty: Infinite Warfare	(★)
10	Battlefield 1 (Jogo + Camiseta)	(★)

PS3

	TÍTULO	STATUS
1	FIFA Soccer 17	↑ (2)
2	Pro Evolution Soccer 2017	↓1 (2)
3	Grand Theft Auto V	— (21)
4	Call Of Duty: Black Ops III	↑2 (11)
5	LEGO Marvel Vingadores	↑5 (2)
6	LEGO Marvel Super Heroes	↑ (10)
7	Minecraft	↑2 (2)
8	FIFA Soccer 16	↓3 (13)
9	Pro Evolution Soccer 2016	↓5 (13)
10	Mortal Kombat	(★)

LEGENDA
↓ Posições que caiu | ↑ Posições que subiu | (X) Frequência na lista, em edições | — Manteve a posição | (★) Estreia ou retorno à lista

FINAL FANTASY XV

DESTINO FINAL

POR DOUGLAS PEREIRA

Amigos na estrada em uma jornada para salvar seu reino e cumprir o misterioso destino do protagonista Noctis

PARECIA UM SONHO IMPOSSÍVEL DE SE REALIZAR. MAS O RPG MAIS ESPERADO DOS ÚLTIMOS DEZ ANOS VIROU REALIDADE. CONHEÇA A HISTÓRIA, OS PERSONAGENS E OS PONTOS TURÍSTICOS DESSA VIAGEM

Uma das maiores jornadas da história dos videogames chegou ao fim – e, ao mesmo tempo, está só começando. Depois de longos dez anos de espera, *Final Fantasy XV* finalmente está entre nós. Analisamos o difícil caminho que a superprodução da Square Enix levou para chegar até aqui e apresentamos os detalhes mais incríveis que esse RPG oferece para os fãs de longa data e para os novatos.

TRAJETÓRIA

ENTENDA A JORNADA ÚNICA E VALIOSA QUE POSSIBILITOU O JOGO QUE ESTÁ EM SUAS MÃOS

que você estava fazendo 10 anos atrás? Boa parte do nosso público estava na escola, outra estava suando frio na faculdade. Aqui na Revista PlayStation, a capa de dezembro de 2006 exibia o PlayStation 3 como a grande novidade do momento – falávamos das funcionalidades da rede online, de como enfrentamos uma fila enorme para comprar o console nos EUA e dos primeiros jogos do sucessor do Playstation 2.

E já nessa época, um dos jogos mais promissores era *Final Fantasy Versus XIII*. Anunciado no mesmo dia que *Final Fantasy XIII* e *Final Fantasy Agito XIII* durante a E3 2006, ele formava a tríade conhecida como Fabula Nova Crystalis ou "a nova história dos cristais", no jeitinho que a Square Enix tanto gosta. Esse projeto queria unificar vários jogos em uma única mitologia, porém com mundos e sistemas diferentes. Poderia durar uns 10 anos, segundo a produtora.

Desde então, muita coisa aconteceu. Leitores terminaram seus estudos, casaram, tiveram filhos, a geração PS3 acabou, o PlayStation 4 chegou e já está alcançando a metade do seu ciclo e até a realidade virtual finalmente aconteceu. Após 10 anos e sete meses desde que foi anunciado, o tão desejado RPG finalmente virou realidade e chegou no PS4 rebatizado e reimaginado como *Final Fantasy XV*.

LONGA PROMESSA

O que aconteceu? Para começar, o anúncio foi feito cedo demais. Quando *Versus XIII* foi anunciado, seu trailer com dois minutos e meio de CGs era literalmente todo o material que a Square tinha, pois a pré-produção do jogo ainda não estava finalizada. Até 2010 não foi exibida uma sequência de jogo sequer, e os trailers eram capitaneados pelo esforço da Visual Works, a divisão de CGs da Square Enix.

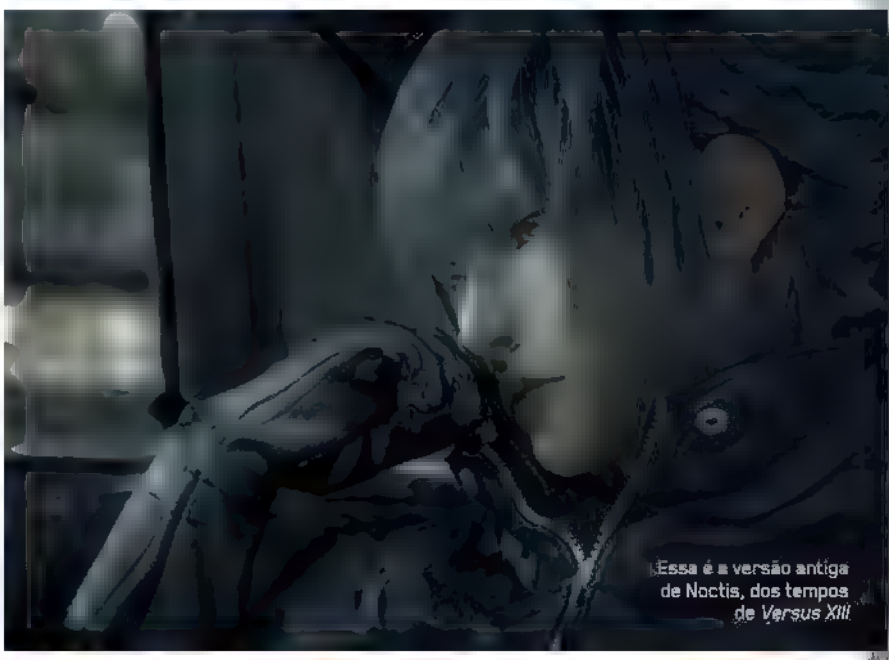
Isso porque também não havia uma engine para *Versus* usar. A Crystal Tools, engine usada em *Final Fantasy XIII* e, teoricamente, em todos os jogos da empresa, só ficou pronta em 2007. Como o jogo principal, *FFXIII*, tinha prioridade, a engine foi feita com ele como meta. O resultado disso foi que, depois do lançamento de *FFXIII*, quando a atenção podia voltar ao jogo de Tetsuya Nomura, ficou claro que a Crystal Tools não servia aos propósitos de *Versus*. E aí tudo ficou mais devagar, enquanto o time tentava lidar com as limitações.

Em 2011, depois de dois anos de silêncio, um novo trailer apareceu com um visual um pouco diferente nos personagens e com cenas de jogo que mostravam que os quatro amigos poderiam ser controlados individualmente e usavam diferentes sistemas de luta – Prompto podia mirar como se fosse em um jogo de tiro em terceira pessoa.

Após esse trailer, que ao menos indicava que o jogo tinha entrado em produção completa, tivemos aquela ilusão de que a coisa iria deslanchar. Não foi o caso. Meses depois, Nomura revelou que o jogo estava em intenso desenvolvimento, mas ainda com um time pequeno, e que ainda não estava em produção plena com um time grande. Na mesma época, a Square Enix teve seu primeiro contato com o PlayStation 4, e a realidade bateu quando *Versus XIII* ficasse pronto, talvez fosse tarde demais para causar qualquer impacto no PlayStation 3.

Em 2012, rumores do cancelamento do projeto ganharam força, a ponto de o então presidente da Square Enix, Yoichi Wada, precisar desmenti-los. Em parte, os rumores não eram falsos. É que o projeto, além de ter migrado para os consoles da nova geração, abandonou o nome *Versus XIII* e se tornou *Final Fantasy XV*, internamente.

Junto com essa grande mudança, a estrutura da equipe também precisou ser ajustada. O time que havia terminado *Final Fantasy Type-0* foi adicionado aos



Essa é a versão antiga de Noctis, dos tempos de *Versus XIII*

Noctis, Ignis Gladiolus e Prompto descansam um pouco durante a longa jornada para retomar o reino de Lucis, mas certamente será uma saga mais rápida que a da criação deste jogo

que já trabalhavam no novo projeto, e o diretor Hajime Tabata se tornou o codiretor de *XV* ao lado de Nomura.

O anúncio da mudança só aconteceu durante a E3 2013, na conferência da Sony, com um vídeo introdutório de Tetsuya Nomura e a revelação do nome do jogo no último instante do trailer. Em dezembro, Tabata se tornou o único diretor (Nomura foi cuidar de *Kingdom Hearts III* e do remake de *Final Fantasy VII*), depois de passar um tempo com Nomura para decidir o que deveria ser mantido e o que mudaria na nova versão. A missão agora era outra: criar o novo jogo numerado da maior série de RPGs da empresa até 30 de setembro de 2016.

UM FINAL FANTASY PARA FÃS E NOVATOS

"Esta era a regra para a equipe de desenvolvimento de *Final Fantasy XV*", diz Hajime Tabata, em uma entrevista para a PRO-BR, sobre a frase que define a obra e é a primeira coisa que o jogador lê ao iniciar o jogo. "O nosso desafio era deixar os fãs de longa data satisfeitos com o jogo, mas também renovar a tecnologia base e reconstruí-la para atrair novos fãs para *Final Fantasy*. Acredito que conseguimos manter essa ideia até o fim", diz o diretor de *FFXV*.

De fato, muito precisou mudar internamente para isso acontecer. A Crystal Tools não servia para mais nada além da trilogia *Final Fantasy XIII* e um mundo aberto não funcionaria nela. Na época de transição do *versus* para o *XV*, Tabata decidiu que o jogo se manteria aberto, mesmo sofrendo uma considerável resistência interna, pois muitos acreditavam que a Square Enix não tinha o conhecimento para criar tecnologias desse tipo. Enquanto a Luminous Engine, a próxima tecnologia gráfica da empresa, estava sendo feita *FFXV* começou a ser criado em uma versão bem modificada da Crystal a Ebony Engine. Tabata pediu o time técnico se fosse realmente impossível fazer um jogo em mundo aberto, e se assumiria a culpa pela falha, mas o time deveria lutar e tentar fazer a ideia funcionar. E assim, trabalhando em conjunto com o time da Luminous, a visão de Tabata conseguiu implementar algo que a empresa não tinha desde a época de *FFXII* no PS2: um jogo com um mundo aberto.

Esta é parte da força de *Final Fantasy*: desafiar o que a série fez no passado e dar o próximo passo em direção a um novo rumo – e por isso todo *FF* é diferente do anterior. "*Final Fantasy XV* nasceu graças ao trabalho em harmonia entre os novatos da equipe e os veteranos que criaram alguns dos incríveis jogos anteriores", diz Tabata. "Não há uma fórmula mágica, mas eu encaro isso como a continuação do DNA das equipes de

»

desenvolvimento passadas que conquistaram tantos fãs durante nas últimas décadas.

É perceptível que o comando de Tabata mudou completamente o desenvolvimento. O time estava com a moral abalada por causa das inúmeras complicações do projeto, e assim a estrutura da equipe tinha que mudar. A hierarquia foi alterada e diminuída drasticamente – pessoas se sentiram rebaixadas, outras se sentiram mais livres. Alguém que era líder de uma função específica poderia ser ajudante de outra pessoa em uma tarefa de outra área. Havia um orçamento fixo e uma data de lançamento marcada imutável, desde o início. Tudo em torno do projeto estava cravado, e restava a cada um fazer o melhor possível dentro daquelas restrições inabaláveis.

NOVOS TEMPOS

Aconteceu outra mudança significativa não só em relação ao projeto *Versus*, mas à Square Enix como um todo. O desenvolvimento japonês é peculiar – os jogos costumam ser feitos mais ou menos na ordem, da primeira à última fase, por exemplo, em vez do estilo de produção mais flexível do Ocidente. A Square é cheia dessas manias clássicas, e uma delas é que a empresa não revela muito sobre a produção de seus jogos. Mostrar um sistema que talvez mude depois? Jamais. Jogos de Tetsuya Nomura, especialmente, seguem essa regra do silêncio ao extremo, e foi esse o caso de *Versus XIII*.

O novo diretor decidiu fazer diferente e mostrar a produção em detalhes, sem medo do que os jogadores achariam do conteúdo claramente não finalizado. Isso provavelmente teve a ver com a desconfiança gerada do público – afinal, o projeto já estava enrolado há sete anos quando Tabata entrou no time e muita gente duvidava que ele seria lançado. Ao menos, mostrar o máximo possível garantiria para as pessoas que sim, o jogo estava sendo feito a todo vapor.

O curioso é que isso se tornou uma relação mútua: os jogadores recebiam muita informação, e em troca a equipe recebia e prestava atenção à resposta dos jogadores. Não há exemplo maior do que a primeira demo, *Episode Duscae*, disponível apenas para quem comprou *FF Type-0* em 2015. Sendo a primeira vez que o público pôde controlar o príncipe Noctis em ação, e com uma ideia tão diferente dos jogos anteriores, o que não faltou foram reações de todos os tipos. A câmera precisava melhorar muito. O sistema de batalha não agradou muita gente. A exploração ganhou elogios.

Foram tantas mudanças que a demo acabou ganhando um update 2.0 com várias modificações baseadas nas impressões da comunidade. E tudo isso ajudou a moldar o jogo final. A cada Active Time Report (uma transmissão de vídeo oficial geralmente feita em grandes eventos, onde o diretor soltava informações e revelações sobre *FFXV*) essa relação parecia mais vital.

"A comunicação com os jogadores durante o desenvolvimento foi algo fundamental para manter a motivação da equipe, para alcançarmos a meta interna de fazer um *Final Fantasy* fenomenal." O diretor vai mais longe: "Sem o suporte e resposta dos fãs, teria sido mais difícil conseguir levar esse jogo até a linha de chegada".

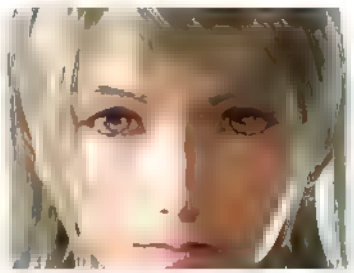
Claro que tudo tem um certo limite. Em 2015, chegou a hora de encerrar certo assunto que os fãs não paravam de comentar: *Versus XIII*. Em um dos ATR, Tabata passou um bom tempo explicando como a história precisou

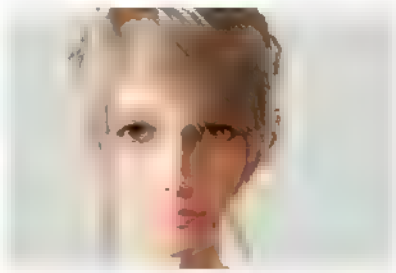
Uma das promessas desde o início era oferecer batalhas contra monstros colossais em um mundo cheio de surpresas

A demo *Episode Duscae* já tinha muita cara do jogo final. Já o combate, apesar de ter o mesmo princípio, mudou bastante

UMA VOLTA EXTRA

A produção do jogo base acabou, mas, por algum motivo, a Square Enix decidiu fazer alguns capítulos extras para lançar em DLC, com direito a Season Pass. Só sabemos que cada um vai se concentrar em um dos quatro personagens e que devemos jogar com cada um deles, em vez de apenas controlar Noctis. Também vai haver multiplayer cooperativo, de alguma forma. Mas tudo bem, porque nem quem está fazendo o jogo sabe de tudo, ainda. "Alguns detalhes já foram definidos, mas outros ainda não", revela o diretor Hajime Tabata. E sobre o multiplayer, existem muitos desafios tecnológicos que precisamos ultrapassar, por isso ainda não podemos comentar nada em definitivo, por enquanto."





À esquerda temos Stella, que ainda existia na mudança de *Versus* para *XV*. À direita, Luna, que não demorou para substituir a outra loira.

mudar para que *XV* fosse completado em um único jogo, explicando como a história precisou mudar para que *XV* fosse completado com o tempo e recursos disponíveis, a mudança da heroína do jogo e a supressão na versão final de certas cenas anteriormente mostradas.

Mais do que isso, ele deixou bem claro: "Sabemos que muitos fãs acham que este parece um jogo bem diferente do *Versus* que estavam esperando, e quero dizer que, sim, *FFXV* é realmente um jogo diferente, e vamos fazer tudo que for necessário para criar o melhor *FFXV* possível." Desde então, ele nunca mais tocou no tema – tanto que a única de nossas perguntas que ele não quis responder foi justamente uma que envolvia a época de transição do *Versus* para o *XV*.

NÃO OLHE PARA TRÁS

Após várias dessas mudanças na história e no mundo, a trama de *XV* acabou tornando-se bem distinta da inicialmente planejada. Basta assistir aos trailers de *Versus XIII* para notar como o início do jogo era bem diferente. Noctis estava na cidade durante a invasão da cidade de Insomnia, por exemplo, em vez de já ter saído um dia antes. O enredo foi encartado para caber em apenas um jogo. Ao decidir o que ficava e o que saía da história é que surgiu a ideia de contar o pano de fundo em outras mídias.

O filme *Kingsglaive* e os episódios de anime *Brotherhood* estavam nos planos desde o início da reestruturação, diz Tabata. "As partes que decidimos não mostrar no jogo viraram o filme *Kingsglaive*", ele conta. O filme se passa durante o primeiro capítulo do jogo e mostra justamente a invasão comandada por Niflheim ao reino de Lucis, que o quarteto principal só fica sabendo ao final do capítulo por uma notícia de jornal. O plano do rei para salvar Lucis, o poder do anel passado pela família real e a personalidade da princesa Luna são trabalhados nessa obra, que é basicamente uma CG de abertura de duas horas do jogo.

"Como lançamos o filme antes do jogo, pudemos exibir o universo de *Final Fantasy XV* antecipadamente e fortalecer a estrutura do jogo com essa história", confirma Tabata. "Além disso, uma parte das histórias de origem de Noctis e de seus amigos virou o anime *Brotherhood*. Mudar de mídia nos permitiu expandir essas histórias." Os cinco episódios contam o incidente em que Noctis perdeu sua mãe, quando ele ainda era muito novo, e também sua relação com Gladiolus, Ignis e Prompto na adolescência. Tudo é contado em flashbacks enquanto eles viajam, como se fossem momentos que se passam durante o jogo.

Tabata garante que esse conteúdo não foi cortado por algum problema. "Isso não aconteceu por causa de circunstâncias negativas, como falta de recursos. Ambos foram feitos para contar uma história independente e valiosa por conta própria para acrescentar novos valores a *Final Fantasy XV*", afirma o diretor.

As obras de apoio ao jogo são o anime *Brotherhood* (abaixo), *Platinum Demo* (esquerda), o filme *Kingsglaive* (direita). Se quiser a experiência completa de *FFXV*, consuma nesta ordem antes de jogar

TESTE DE FÉ

No último ano, depois de um período um tanto otimista, o público parecia mais desconfiado. O lançamento se aproximava, e depois que todo mundo soube que 30 de setembro seria o dia fatídico, ao olhar para o produto, a gente parecia... fora de jogar. Diga o que quiser sobre *Final Fantasy XIII*, mas o aspecto técnico dele é irrepreensível e pode ser considerado um dos jogos de melhor qualidade visual do PS3. Ao olhar para *FFXV* a seis meses de chegar às lojas, a mesma afirmação não podia ser feita no PS4.

A resolução estava boa, mas a qualidade visual não era. A taxa de quadros não era muito estável. Muitos bugs aconteciam. Era como apresentar um prato no Masterchef que os juízes consideram muito bem feito, mas com uma apresentação horrível. O time de desenvolvimento, com a luz no fim do túnel em vista, estava desconfortável com a situação, e então uma das decisões mais difíceis do desenvolvimento foi tomada: atrasar o lançamento em dois meses.

O anime tem cinco episódios com cerca de 15 minutos cada e reforça muito a relação entre os quatro amigos. Você pode assistir no Youtube em português no canal oficial da Square Enix

Não foi muito fácil, como conta o diretor. "Logo antes da decisão de atrasar o lançamento, havia um pequeno grupo no time que queria terminar o desenvolvimento, mesmo que o resultado ficasse abaixo do nosso objetivo". Felizmente, isso não durou por muito tempo. "Conseguimos evitar isso e decidimos atrasar o jogo e reestruturar a equipe. Criar e completar um projeto desse tamanho com o tempo que tínhamos disponível não foi nem um pouco fácil."

E por mais estranho que possa parecer, a decisão interna do time foi mais difícil do que convencer Yosuke Matsuda, o CEO da Square Enix, que o atraso era essencial. "É mais difícil decidir lançar um jogo no qual você não tem plena confiança. Meu chefe concordou imediatamente que devíamos completar a nossa visão. Eu tenho certeza que complique a vida dele com isso, mas aprecio sinceramente o suporte que ele nos deu". O resultado valeu a pena. Até o fechamento desta edição, não conseguimos jogar até o final para escrever a análise deste jogo tão importante, mas a parte técnica foi quase toda resolvida. *FFXV* é um jogo belíssimo. O serrilhado diminuiu muito, a taxa de quadros está bem estável, as texturas são mais vivas, e só encontramos um bug bem ruim em dezenas de horas de testes.

A LINHA DE CHEGADA

E no fim de uma jornada tão longa, de alguma forma *FFXV* manteve seu status de superprodução e se tornou o jogo japonês mais aguardado do ano. Em uma indústria que mudou tanto desde os tempos em que *Final Fantasy* era rei absoluto, será que Hajime Tabata sente alguma responsabilidade de revitalizar o gênero e a própria série? "Sim, eu sentia esse tipo de pressão. Mas na verdade eu achava que era necessário ter essa responsabilidade de expandir o mercado, do mesmo jeito que os outros *Final Fantasy* numerados fizeram". Ele completa: "Eu nunca senti que estávamos carregando os JRPGs nas costas, mas acho que seria ótimo se a percepção do público sobre os videogames japoneses melhorasse de modo geral, mesmo que apenas um pouco".

Essa convicção de que fez um bom trabalho não é algo que transparece apenas nas palavras do diretor, mas no jogo em si também. *FFXV* parece mesmo ser o melhor resultado possível de um projeto que se arrastou por uma década inteira. A confiança é resumida na frase final de Tabata em nossa entrevista, que diz, rindo: "Eu espero que o jogo fique por muito tempo na memória de quem jogar, e que se lembrem de *FFXV* como uma das melhores experiências que já tiveram nos videogames".

Isso nós ainda vamos ver por conta própria. Porém, já para dizer, no mínimo, "bom trabalho" para Tabata e para sua equipe, e agradecer por finalmente poder virar essa página em um longo capítulo da história dos videogames.

PS4

FAVORITOS

Os maiores jogos de PS4 a um preço especial!

10 - 18

©2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Sony Interactive Entertainment America LLC, 2207 Bridgepointe Pkwy, San Mateo, CA 94404. www.playstation.com

PAXO VIVA MAIS EM ESTADO PLAY

A HISTÓRIA

A VELHA LUTA PELO PODER DÁ INÍCIO A MAIOR CRISE VIVIDA PELO MUNDO DE EOS

ão é obrigatório assistir ao filme *Kingsglaive* para entender o universo de *Final Fantasy XV*, mas é fato que alguns tópicos ficarão menos claros para quem pular direto para o jogo. Pense em *Kingsglaive* como uma CG de abertura de duas horas para o game, então é indicado seguir o ritual e assisti-lo. Porém, se você quiser mesmo entender como funciona esse novo mundo, aqui vai um belo resumo dos pontos mais importantes que vão ajudar a fazer você aproveitar melhor sua jornada. Além do enredo do filme, também abordamos informações sobre nomes recorrentes na história de *FFXV* e detalhes que farão sua cabeça coçar menos quando a trama começar a engrenar no seu PlayStation 4.

FÁBULA DO CRISTAL

O mundo de Eos é protegido e abençoado pelo poder da magia do último cristal. Porém, poder atrai ganância, e muitas guerras foram travadas entre dois reinos pelo controle desse artefato.

O cristal fica sob a proteção do reino de Lucis, que da mesma forma é protegido pelo cristal. Sob essa bênção vários outros reinos ficam sob o comando de Lucis, onde a magia serve para muitos propósitos, e por isso essa é uma civilização consideravelmente avançada. A família real é portadora de poderes mágicos especiais e tem uma relação bem mais profunda com a força do cristal podendo manipulá-lo de forma única.

Do outro lado do mundo está o reino de Niflheim, uma nação até mais avançada que Lucis. Em vez de recorrer à magia, Niflheim se tornou uma potência graças à tecnologia de magitek. Ela é usada na vida cotidiana, para a criação de ferramentas, invenções, como veículos, e armamentos. O próprio exército é composto por soldados robóticos.

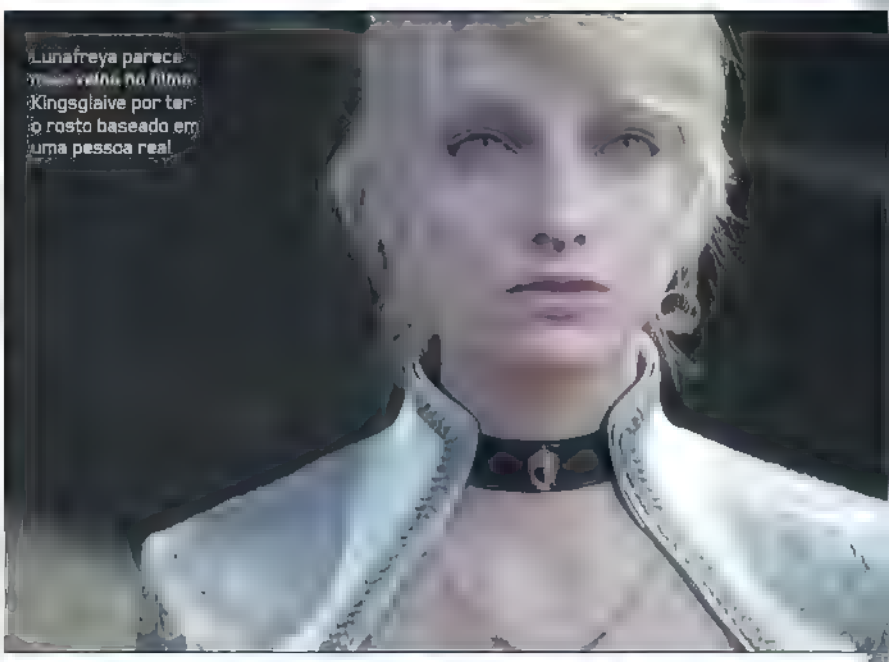
Sob o comando do imperador Sedolas Aldercapt, Niflheim tem conquistado todas as nações nas últimas décadas, e o reino de Lucis é o último da lista. Para proteger os cidadãos de Insomnia, capital de Lucis, o rei Regis Lucis Caelum CXIII usa o poder do cristal para criar uma barreira que impede as forças do império de entrarem.

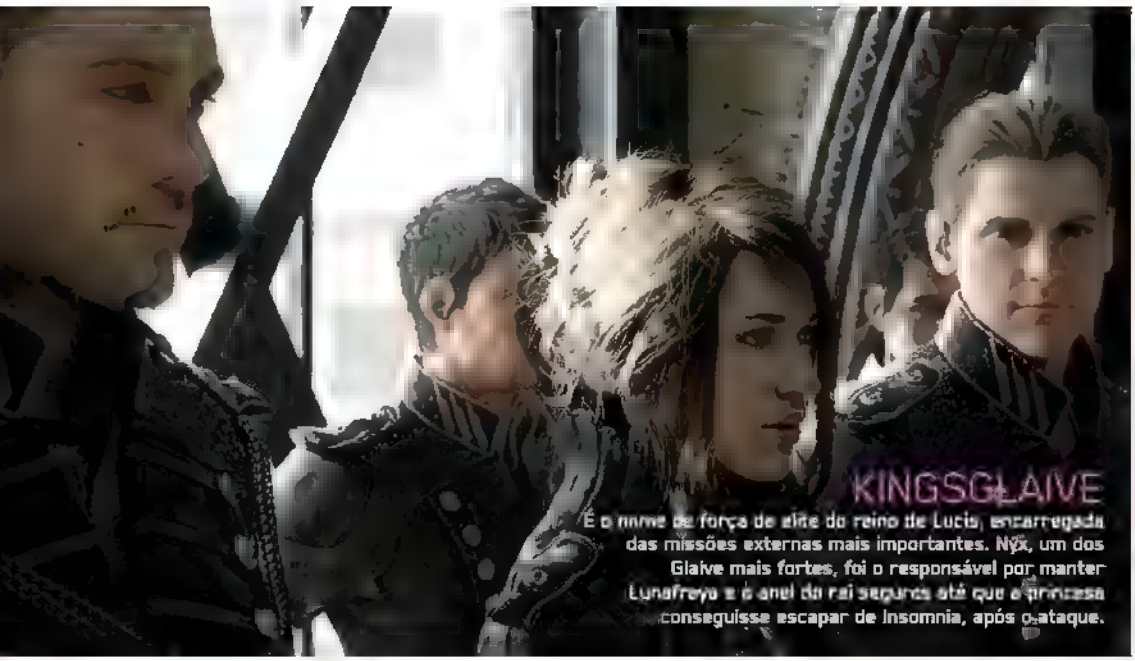
SEM SAÍDA

12 anos antes do ponto em que o jogo começa, o Rei Regis fez uma visita ao reino de Tenebrae. Seu filho e herdeiro do trono, Noctis, tinha uma doença grave, e o rei estava à procura da cura. Durante a visita, Niflheim mobilizou uma força de invasão, que culminou na morte da rainha de Tenebrae. O rei conseguiu fugir com seu filho e tentou levar a jovem princesa Lunafreya consigo, mas ela decidiu ficar. Foi assim que um dos reinos mais poderosos de Eos foi dominado pelo império.

Muitos anos se passaram e a cidade de Insomnia ainda vive relativamente segura, graças à barreira. Porém, a paz é interrompida com um ataque de Niflheim próximo à fronteira de Insomnia, que quase acaba totalmente com o Kingsglaive, a guarda especial do rei. Niflheim usa até mesmo um Diamond Weapon (aquele monstro de *FFVII*). Com a vitória certa, o império inexplicavelmente resolve recuar.

No dia seguinte, o rei Regis recebe uma inesperada surpresa. Ardyn Izunia, chanceler supremo de Niflheim, faz uma visita pessoal para oferecer um acordo de paz, já que está provado que seu império tem poder para continuar com ataques fortes até a energia do rei acabar e a barreira se dissolver. Suas únicas condições são todos os territórios de Lucis, exceto Insomnia, devem ser entregues para Niflheim; e o príncipe Noctis deve se casar com a princesa de Tenebrae, Lunafreya. Regis, pensando em proteger seu povo,





KINGSGLAIVE

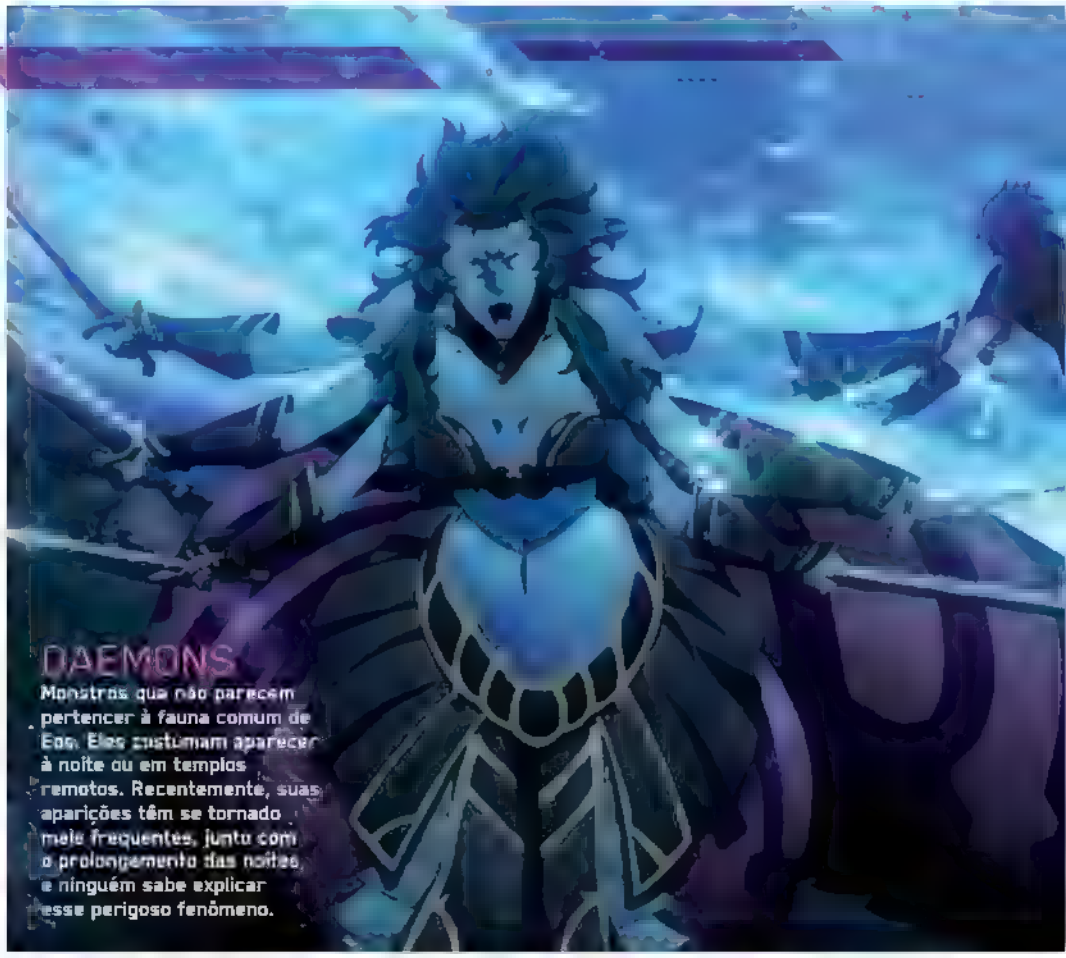
É o nome da força de elite do reino de Lucis, encarregada das missões externas mais importantes. Nyx, um dos Glaive mais fortes, foi o responsável por manter Lunafreya e o anel do rei seguros até que a princesa conseguisse escapar de Insomnia, após o ataque.

ORÁCULO

O poder de oraculo é passado de geraçao em geraçao na famil a real de Tenebrae. Esse poder perm te falar com os deuses conhecidos como Astrals e manter o equ líbr o no mundo É obrigaçao do Oraculo mpedir o avanço de uma ma diçao que assola vagarosamente o mundo ha mu to tempo, conhecida como F agelo das Estre as. A oracu o atua e a ¸ovem pr ncesa de Tenebrae, Lunafreya Nox F euret a ma s ¸ovem da história E a v aja o mundo usando seu poder de fa ar com os deuses para prat camente operar mi agres e ajudar pessoas necessitadas D zem que a funçao de um oracu o e ajudar o re de Lucis a cumprir seu objetivo O que sso s gnif ca nao sabemos

ANEL

O Anel de Lucii dá controle sobre o cristal, e o rei Regis usou esse poder para criar a barreira que mantém a capital Insomnia protegida contra Nifleim. O efeito colateral é que manter este poder usa a energia vital do rei, e por isso ele envelhece de forma acelerada e não tem muito tempo de vida restante. Apenas o rei pode usar o anel. Qualquer um que não seja da linhagem será rejeitado pelos espíritos dos reis anteriores e pelos deuses, e será queimado vivo.



DAEMONS

Monstros que não parecem pertencer à fauna comum de Eos. Eles costumam aparecer à noite ou em templos remotos. Recentemente, suas aparições têm se tornado mais frequentes, junto com o prolongamento das noites, e ninguém sabe explicar esse perigoso fenômeno.

resolve aceitar o pedido, a contragosto e mesmo com a impressão de que há algo estranho por trás do combinado.

Em Tenebrae, Luna fica sabendo da oferta do império e tenta ir por conta própria para Insomnia para ajudar o rei e o príncipe de alguma forma que envolve sua posição como Oráculo. Mas o plano é impedido por seu irmão Ravus, que é meio dórota e culpa Regis pela morte de sua mãe durante a invasão. Ela ainda vai para Insomnia, porém escoltada pelo império.

O problema é que o rei tinha um plano próprio. Sua ideia era realizar o casamento longe de Insomnia, por segurança. E ele mandou uma pessoa para se infiltrar em Tenebrae e escoltar a princesa para fora do reino, porém a missão não deu certo. Como a princesa não sabia de nada, partiu para Insomnia, enquanto Noctis e seus amigos saíram da cidade um dia antes da assinatura do tratado de paz rumo ao local combinado, a cidade de Altissia, acreditando que a princesa também estaria indo para lá – quando ela, na verdade, estava chegando na cidade do cristal.

É com o rei se despedindo de Noctis que *Final Fantasy XV* começa. Enquanto os primeiros dias de viagem acontecem no jogo, toda a invasão de Insomnia do filme *Kingsglaive* se sucede.

Regis pede para que Luna saia da cidade enquanto há tempo e siga para Altissia – mas ela se recusa porque isso colocaria o príncipe em perigo – e sua função como oráculo é fazer com que o príncipe "complete seu destino".

ESCOLHA IMPOSSÍVEL

Como era de se esperar, era tudo uma farsa. Nifleim tinha inúmeras tropas em prontidão próximas a Lucis, com a princesa sequestrada. O Kingsglaive parte para salvá-la, enquanto a cerimônia do tratado de paz acontece. Regis tem tudo preparado para prender o imperador Adercapt

O rei deixa o anel de Lucii sob os cuidados de Luna antes de se sacrificar pelo reino e por seu filho

A MAGIA DE LUCII

O cristal tem vontade própria, e passa seu poder para o rei de Lucis através de do Anel de Lucii. Apesar de o anel dar contato direto ao poder do anel, a linhagem real tem poderes mágicos nativos – e é por isso que Noctis também tem a capacidade de conjurar as espadas espectrais como seu pai. Além disso, pessoas do círculo pessoal do rei também são agraciadas com uma versão menor do poder de conjurar armas, como pode ser visto com os amigos de Noctis e a guarda pessoal de Regis.

no instante anterior ao tratado, mas o império é mais rápido e começa o ataque. A princesa era apenas uma isca para retirar o Kingsglaive de Insomnia e deixar o rei mais vulnerável. Com um ataque de dentro para fora, Nifleim consegue atacar brevemente o cristal o bastante para quebrar a barreira.

Com isso, o império consegue roubar o cristal, e o poder do rei, bem como o das pessoas que usam o poder mágico, diminui consideravelmente. O rei implora para que Lunafreya fuja para Altissia e se encontre com Noctis

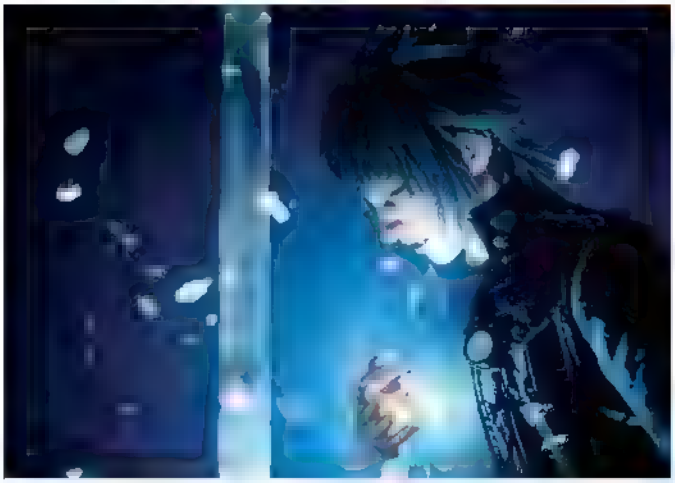
O FLAGELO DAS ESTRELAS

Essa é uma espécie de maldição que caiu sobre o mundo há muito tempo. Ela torna as noites mais longas e perigosas. É por causa do Flagelo que quase ninguém sai da cidade à noite, pois monstros poderosíssimos conhecidos como Daemons, tomam conta de todos os lugares.

O carro de Noctis com sua mãe é alvo do ataque de um monstro. Ele mata a mulher e deixa o garoto à beira da morte

Regis revela que sabia o tempo todo o que aconteceria, mas apostar a vida de seus súditos era a única forma de fazer os inimigos esquecerem do príncipe por um breve período. Ele diz que o único jeito de salvar toda a humanidade é unir Noctis, Luna e o anel em um lugar seguro.

O rei Regis Lucis Caelum CXIII morre e a cidade é praticamente destruída pelo império. A princesa é escoltada para fora da cidade graças a dois soldados do Kingsglaive e parte para a cidade onde o destino será cumprido. A partir daí a perspectiva passa para o grupo de Noctis, no jogo. Ele precisa encontrar a princesa e descobrir como recuperar seu trono e vingar seu pai.



TENEBRAE

Tenebrae é um reino independente, porém aliado de Lucis desde os tempos antigos. Os reinos têm uma relação especial por serem os lugares que, de certa forma, protegem o mundo. Lucis é a terra do cristal, e Tenebrae é a terra dos Oráculos desde a época dos deuses segundo a mitologia de Eos. Por guardar esse poder, apesar de ter sido dominada, a nação tem maior autonomia do que os outros reinos sob o governo de Niflheim.

OS SEIS

A mitologia de Eos prega que seis deuses (Titan, Ramuh, Shiva, Leviathan, Ifrit e Bahamut) guardam o mundo desde o início, e que eles estão adormecidos, para um dia acordar e acabar com o Flagelo das Estrelas. Eles se comunicam com o mundo e vice-versa através do Oráculo.

TITAN

SHIVA

RAMUH

PERSONAGENS

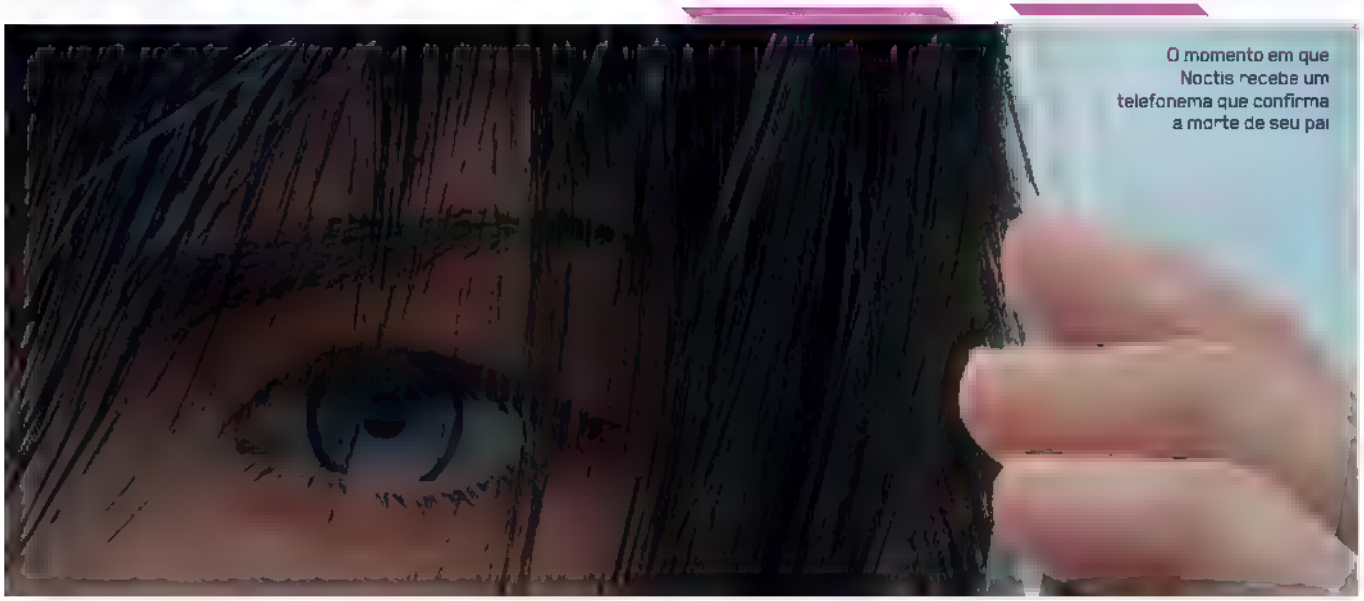
O MENOR ELENCO DA SÉRIE TEM POUCOS HERÓIS, MAS GUERREIROS INESQUECÍVEIS

Mais do que um nobre e seus protetores, o elenco é um time de grandes amigos

Final Fantasy XV tem um elenco pequeno, quando comparado com outros jogos da série – a começar pelo grupo de protagonistas, que só tem quatro personagens fixos do início ao fim. Para você ter uma ideia, se incluirmos os personagens coadjuvantes, o elenco fica só um pouco maior do que o time principal de *Final Fantasy VI*. Mas isso é o de menos. Você vai adorar passar o tempo ao lado dos quatro amigos e de todos que os cercam. Vale conhecer todos os nomes relevantes desta história de grandes amizades.

NOCTIS LUCIS CAELUM

IDADE: 20 ANOS



O momento em que Noctis recebe um telefonema que confirma a morte de seu pai

O príncipe herdeiro do trono de Lucis cresceu sendo preparado para se tornar rei, devido ao envelhecimento acelerado de seu pai. É evidente que ele gostaria de ser um garoto tranquilo, sem essa enorme responsabilidade inevitável em seus ombros.

Quando era bem jovem, Noctis foi vítima do ataque de um monstro que acabou por matar sua mãe e o deixou gravemente ferido. Noctis entrou em coma e, enquanto dormia profundamente por bastante tempo foi visitado em seu sonho por Carbuncle, um Astral que mostrou que havia uma força que o impedia de acordar. Juntos, eles chegaram ao final do sonho ao alcançar um lugar onde Noctis se sentia seguro: Regalia, o carro de seu pai.

Depois de acordar, Noctis ainda não estava recuperado, e foi por isso que ele foi levado para Tenebrae e a trama se junta com a nossa explicação da parte da história.

O jovem Noctis tenta passar uma imagem "cool" o tempo todo, mas ele é tímido e um pouco inseguro, na verdade. E age dessa forma para não mostrar fraqueza ou indecisão para as pessoas em seu papel de príncipe. Durante sua adolescência (em que estudou em uma escola normal, com plebeus) essa atitude resultava em uma postura rebelde, em que ele não demonstrava interesse em nada.

O jovem Noctis tinha um estilo mais rebelde, um meio de disfarçar sua insegurança

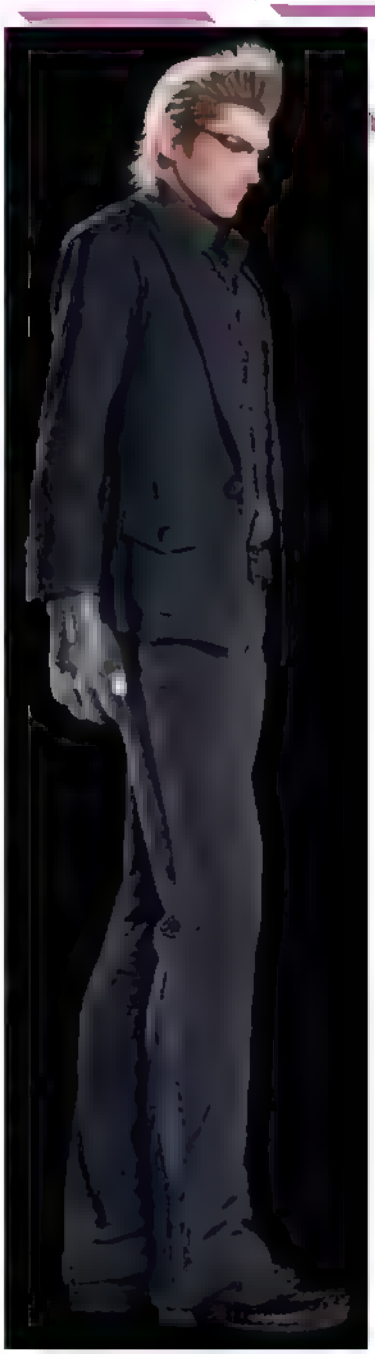
Agora, com 20 anos de idade, o príncipe vê seu pai com idade muito avançada, e apesar de ainda tentar se portar de forma indiferente, nutre um grande carinho pelo rei e por seus amigos, que o acompanham na jornada até Altissia para se casar com sua amiga de infância e noiva prometida, Lunafreya, a princesa de Tenebrae. Não temos certeza de como ele se sente em relação a ela, mas parece algo complicado, segundo o próprio diretor do jogo: "Noctis quer atender as expectativas de Luna e ela quer ajudar Noctis. Ambos controlam seus sentimentos pessoais e fazem de tudo para cumprir a missão que só cabe a eles."

Noctis é excelente em batalhas graças aos seus fortes poderes sobrenaturais, mesmo não tendo toda a inteligência de Ignis ou a força e habilidade de Gladio. E ele consegue desviar de quase qualquer ataque, usar espectros de espadas mágicas e se teletransportar para cima de inimigos ou outros lugares com facilidade. É o único do grupo que usa qualquer tipo de arma.

TRIVIA Noctis costuma cochilar o tempo todo, não importa o lugar. Não tem uma alimentação muito saudável e não gosta de verduras. Seus hobbies são pescar e tentar quebrar recordes em videogames.

IGNIS SCIENTIA

IDADE: 22 ANOS



Ignis cresceu junto com Noctis e recebeu educação especial da mais alta qualidade em inúmeras disciplinas. Tudo para atuar como tutor e guardião do futuro rei.

À primeira vista, ele parece muito responsável e inteligente, além de um cara cheio de estilo e que não se importa muito com as outras pessoas – no melhor estilo Noctis. Mas seu caso é diferente do príncipe. Enquanto Noctis tenta ser cool para não demonstrar fraqueza, Ignis tem esse charme naturalmente e não faz questão de ser assim. Pelo contrário, ele é considerado bonzinho demais por Gladio, e de fato sempre tenta apoiar o grupo e deixar qualquer situação agradável.

Quando Noctis ainda estava na escola, Ignis foi morar sozinho, mas definitivamente não era uma pessoa que sabia ou gostava de fazer tarefas domésticas. Nessa época, Ignis sempre preparava diferentes comidas para o príncipe e dava broncas nele para tentar colocar o garoto nos eixos. Demorou bastante para qualquer conselho surtir um mínimo efeito. Até hoje ele tenta fazer Noctis ter uma dieta saudável e passa a maior parte do tempo ao seu lado. Ele é o membro mais sério do grupo e muitas vezes não leva piadas na brincadeira.

E ele luta com pares de adagas e com lanças, e é o estrategista do time na hora de lutar. Ele consegue enxergar a batalha como um todo e sugere ataques para os amigos ou marca alvos para que Noctis use sua técnica Warp Strike.

Ignis gosta bastante de cozinhar. Na verdade, ele é o cozinheiro oficial do bando quando estão acampando e está sempre em busca de novas receitas para deixar de cozinhar a mesma sopa de feijão o tempo todo – e ele faz pratos muito bonitos! Ele também é o motorista oficial, quando o próprio Noctis não está a fim de dirigir o carro do pai.

Ignis é um excelente cozinheiro e tem dezenas de novas receitas o tempo todo

TRIVIA Seu visual mudou um pouco desde *Versus XIII*. Agora ele se veste quase todo de preto para representar as cores da família real, sem a camisa branca.

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

REGIS LUCIS CAELUM CXIII

Desde que ergueu a barreira para proteger Insomnia, Regis teve que focar nos assuntos do reino e não teve tempo para seu filho. O poder usado na barreira o fez envelhecer rápido e ele sabe que não conseguirá ver seu filho crescer. Por isso, fez questão de passar os bons valores de um rei para Noctis enquanto pôde, diretamente ou por meio dos educadores do filho. Em seu último ato como rei, protegeu o Anel de Lucis com sua própria vida.

COR LEONIS

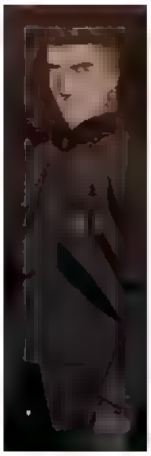
Ele já lutou ao lado do rei Regis e é um dos três maiores guerreiros de Lucis. Vive pela espada e é respeitado por todos os guerreiros do reino. Cor Leonis não faz piadas e não perdoa indisciplina ou falhas de ninguém, incluindo o grupo de Noctis. Apesar de não gostar muito das atitudes deles, Cor sabe o peso da missão que eles carregam e ajuda o grupo em batalhas esporadicamente.

GLADIOLUS AMICITIA

IDADE: 23 ANOS

Gladio é o cara que dá bronca no grupo, mas é muito mais bonzinho com sua irmã mais nova, Iris

Gladio era mais sério na adolescência porém ficou bem mais carismático e intenso no jogo



A família Amicitia é encarregada de proteger a família real há gerações, e Gladiolus é o "escudo" de Noctis desde que ele era bem novo. Gladio dava treinamento de luta diário para Noctis, que não gostava de apanhar o tempo todo. A verdade é que Gladio considerava o príncipe mimado (o que não era exatamente um engano) e não gostava dele.

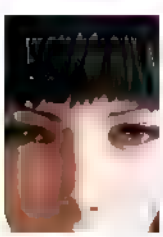
Certa vez, Iris, sua irmã, foi ao castelo porque o simpático queria brincar com Noctis. Em um momento de descuido, ela ficou sem supervisão e se perdeu no castelo. O príncipe a achou, encontrou e assumiu a culpa ao dizer que ele a convidou para brincar. Longe. Desde então, Gladio passou a enxergar mais valor no príncipe – apesar de não gostar de sua atitude, o garoto pelo menos tinha um bom coração.

Atualmente, ambos são grandes amigos e Gladio considera Noctis como um irmão. Apesar disso, ele não pensa duas vezes antes de brigar com o príncipe ou com os outros amigos caso sinta que eles estão tomando alguma decisão errada. Gladio é uma pessoa com grande senso de humor, porém perde a paciência com bastante facilidade.

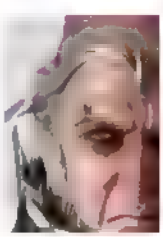
O guerreiro é o que mais gosta de acampar e sempre cuida da construção das barracas e afins quando o grupo faz uma pausa. Não é surpresa que ele tenha desenvolvido várias habilidades de sobrevivência para lidar com feras selvagens, e é um dos que tem maior conhecimento sobre monstros.

Ele usa espadas pesadas para lutar, e obviamente é o membro de maior força física do grupo. Ele costuma se concentrar em ataques, mas sempre é o primeiro a defender Noctis caso a situação fique complicada. Ao atacar em conjunto, geralmente é ele que desfere o poderoso golpe final.

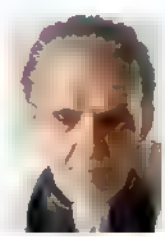
TRIVIA **Para acampar, Gladiolus gosta dos produtos Coleman, uma marca real que a Square Enix colocou no jogo em uma ação de marketing. Também por negócios, o grandão adora Cup Noodles.**



GENTIANA
A ama de Luna não é só a pessoa que cuida dos afazeres da princesa. Ela é "especial", segundo os criadores, e isso tem a ver com fato de que ela tem exatamente a mesma aparência depois de 12 anos terem se passado desde que Noctis a viu pela última vez.



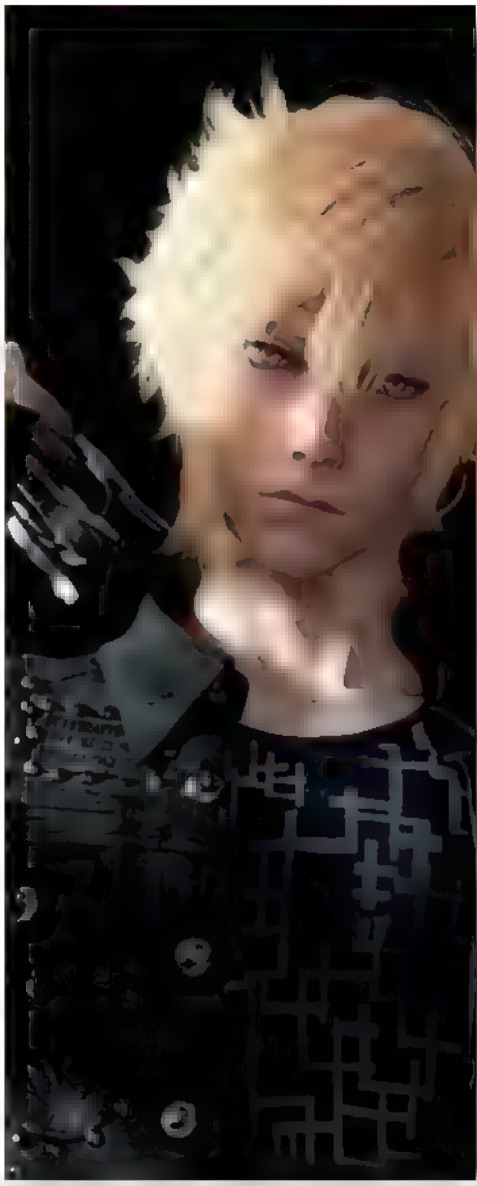
VERSTAEL
Ele é o cientista de Niflheim que fez experimentos envolvendo magitek, como os soldados robóticos, e com outro tipo de energia que resultou nos monstros vistos em *Kingsglaive*.



IEDOLAS ALDERCAPT
O imperador de Niflheim é uma figura poderosa em Eos, mas parece ter menos importância nos rumos do reino por delegar demais para Ardyn, no qual confia totalmente. Arma uma emboscada para entrar em Insomnia e não quer roubar o cristal para si, mas destruir o objeto para que possa conquistar Lucis e efetivamente ter controle sobre o mundo inteiro.

PROMPTO ARGENTUM

IDADE: 20 ANOS



Diferente de Ignis e Gladiolus, Prompto não faz parte da corte de Lucis. Ele é um cidadão comum, amigo de Noctis dos tempos de escola – mas isso não foi nada espontâneo.

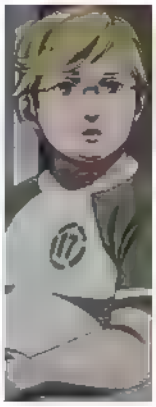
Prompto era um garoto gordinho na infância, usava óculos e não tinha muitos amigos. Ele gostava bastante de animais e um dia encontrou uma cadela ferida, que levou para casa. Depois de recuperada, ela fugiu. Logo chegou uma carta na casa dele, com o agradecimento da princesa Lunafreya Nox Fleuret. Ela achou o nome de Prompto no curativo de Pryna, sua cadelinha que havia fugido há um tempo.

Luna presumiu que o garoto estudava com Noctis e que ele era seu amigo, então pediu para que continuasse sendo amigo do príncipe, que era solitário. Prompto encarou isso como uma missão, mas tinha vergonha de se aproximar por ser gordo. Ele passou a fazer exercícios diários por muito tempo até ganhar confiança, e durante a adolescência já era um grande amigo do príncipe.

Ele é a pessoa mais extrovertida do grupo e encara tudo de forma descompromissada. Em parte, ele faz isso por sempre lembrar que tem uma posição social diferente dos outros três amigos, e tenta ajudar de qualquer jeito, nem que seja animando a turma.

Prompto gosta muito de fotografar e não larga sua máquina por nada. A qualquer momento ele pode pedir para os quatro posarem para fotos em paisagens interessantes, e também gosta de capturar momentos e reações espontâneas – ele usa a câmera até nas batalhas! Na hora de lutar, o loiro faz tudo meio no improviso por não ter treinamento especial. Ele é bom com armas de fogo e, provavelmente por usar sua câmera desde pequeno, consegue mirar de forma extremamente veloz. Também gosta de lidar com máquinas e com tecnologias mais avançadas.

Prompto tinha problemas para conseguir amigos na infância por ser inseguro quanto a sua aparência



TRIVIA Prompto foi o que mais mudou desde *Versus XIII*. Seu cabelo mudou três vezes, ganhou sardas e outra roupa. Ele gosta de chamar atenção de garotas, mas sem muito sucesso.

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

ARDYN IZUNIA

O chanceler de Niflheim foi o responsável por usar magitek como expansão bélica e isso o fez cair nas graças do imperador. Ele não manda no império, mas é o principal vilão de *FFXV*. Tem uma personalidade misteriosa e costuma falar de um jeito alegre até ao fazer ameaças. Foi ele que levou a condição de paz entre Niflheim e Lucis que resultou no falso tratado que serviu para a invasão de Insomnia. No jogo, parece estar sempre um passo a frente dos heróis.

RAVUS NOX FLEURET

Se Luna é uma equilibrada e consciente, Ravus (seu irmão mais velho) é cheio de ódio no coração. Desde que Tenebrae foi invadido, Ravus se juntou ao império para se vingar de Lucis, pois ele não consegue perdoar o rei Regis por ter fugido naquele dia – embora seja óbvio que foi o próprio império que a matou e destituiu a família real do reino. Hoje ele é um oficial de alta patente e mantém sua irmã sob forte vigilância para Niflheim.

LUNAFREYA NOX FLEURET

IDADE: 24 ANOS

Lunafreya conseguiu fugir com o anel e está à espera de Noctis

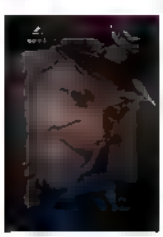
Ela é a princesa de Tenebrae e a mais alta hierarquia do reino, porém não manda em nada, já que o império de Niflheim exerce controle sobre suas terras. Mesmo com a autonomia privilegiada de Tenebrae, Luna não pode fazer nada por conta própria.

Luna usa um vestido no jogo (abaixo) diferente do que é exibido no filme (esquerda).

As famílias de Tenebrae e Lucis sempre foram bastante próximas e Luna é uma amiga de infância de Noctis. Especialmente durante a época em que ele se recuperava do incidente em que quase morreu, Luna fazia companhia constantemente. Eles fizeram alguma promessa naquela época e parecem pensar bastante um no outro, mesmo que não se vejam há 12 anos, desde a invasão do império. Seu reino ainda tem certa autonomia graças a seu poder como Oráculo. Ela é adorada no mundo inteiro por isso e tem como missão ajudar Eos a parar a "praga das estrelas" e a impedir de envolver o mundo em uma escuridão eterna. Luna também tem alguma missão muito importante que envolve ajudar Noctis a "alcançar seu destino", e parte desse objetivo envolve seu casamento forçado com o príncipe, que parece ter sentimentos maiores do que apenas políticos.

Luna é muito decidida e tem uma personalidade forte e corajosa – é a antítese de seu irmão Ravus. Durante os eventos de *Kingsglaive*, ela precisa da ajuda do glaive Nyx para escapar das garras do império e se encontrar com Noctis em Altissia durante *FFXV*, porém tem importância vital para que isso se concretize, em vez de apenas ser uma donzela indefesa. Ela é capaz de usar magias poderosas, e os deuses com quem ela conversa são os Astrais, as famosas evocações de *Final Fantasy*, importantes na história. Apesar de não fazer parte do grupo dos amigos viajantes, ela luta ao lado deles em certos momentos.

TRIVIA **Lunafreya não existia até 2014. Conforme o projeto de *FFXV* foi mudando e ficou decidido que a trama seria completada em um único jogo, ficou claro que a personagem anterior, Stella, não teria um papel grande o suficiente. Por isso, decidiram colocar uma nova personagem no lugar, com um propósito meio diferente de Stella e de maior importância para a nova história.**



CID SOPHIAR

Como não pode faltar em um *Final Fantasy*, temos um Cid. Em *FFXV*, ele é um mecânico que cuida da oficina, posto de gasolina e loja de conveniência Hammerhead. Ele conhece o pai de Noctis e já viajou com ele por muito tempo, por isso reconhece Regalia de cara e sabe como cuidar do carro.

CINDY AURUM

Cindy é a neta de Cid, e também conserta carros na oficina. Ao contrário de seu avô, ela sai da oficina com frequência e sempre está pronta para fazer ajustes no Regalia ou reboca-lo quando algo dá errado.

ARANEA HIGHWIND

FFXV não tem muito a ver com as profissões clássicas da série, mas a exceção fica por conta de Aranea, uma Dragoon (assim como Ricard Highwind de *FFII* e Kain Highwind de *FFIV*). Aranea é a capitã de uma unidade do exército de Niflheim, porém é uma mercenária e deixa isso claro ao não aceitar ordens e fazer o que bem entende nas batalhas.

NA ESTRADA

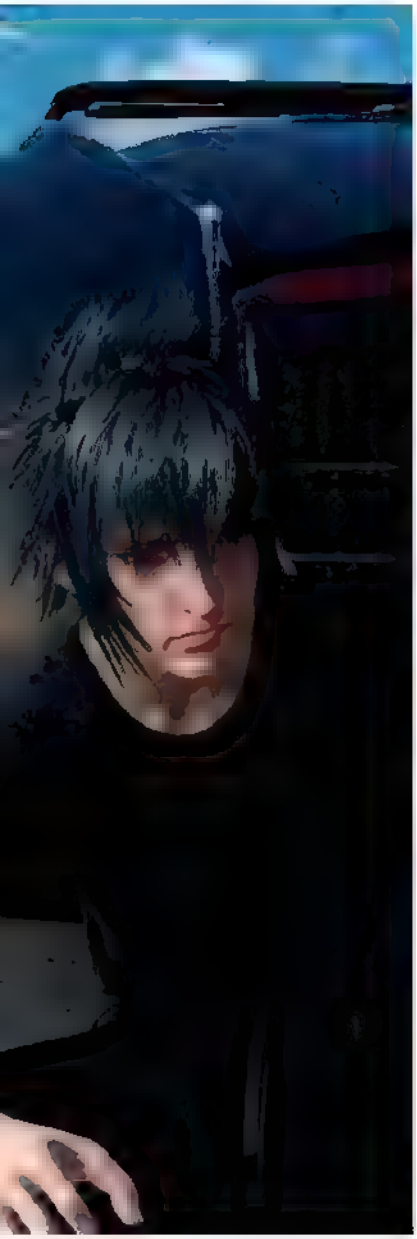
CONHEÇA MELHOR A AVENTURA QUE O AGUARDA E CONFIRA ALGUMAS BOAS DICAS

1

Talvez o que mais dê personalidade a *Final Fantasy XV* seja o clima de viagem, de amigos na estrada. A forma mais divertida que o jogo tem de passar essa ideia aos jogadores é o hábito constante de Prompto de tirar fotos. Cada vez que a noite chega e o grupo precisa dormir, é possível rever as melhores imagens e salvar as favoritas – e muitas delas conseguem arrancar alguma reação de quem joga. O melhor é que muitas se baseiam no que está sendo feito no jogo, por isso nenhum jogador terá um álbum totalmente igual ao de outra pessoa. Sendo assim, decidimos contar como o jogo e o mundo de Eos funcionam através das memórias da nossa viagem, além de momentos e paisagens que nos marcaram.

2

3



1 Sim, o jogo começa com o carro do seu pai quebrado e sujo, e é preciso fazer umas missões na oficina, tal como aconteceu nas demos anteriores. Curiosamente, aquele Audi especial do filme *Kingsglaive* é o verdadeiro carro de Noctis, mas viajar no conversível do pai é bem mais legal, pode acreditar.

2 Regalia – o carro – é o quinto membro do grupo. Em qualquer momento que ele não está por perto (quando precisamos chegar a uma dungeon no meio do mato, por exemplo), faz uma falta terrível. É possível personalizar o veículo com vários tipos de pinturas e adesivos que são encontrados em lojas – no caso das pinturas, o jeito é encontrar materiais para criar as cores necessárias.

3 Este é um Zu. Esses pássaros grandes já apareceram em outros *FF*, mas no *XV* ele é ridiculamente gigante. Ele obrigatoriamente aparece cedo no jogo e é o primeiro grande momento de incredulidade com o tamanho das criaturas – a ponta do rabo dele é maior que o Noctis. E pensar que este não chega nem perto do maior inimigo do jogo.

4 Seja bem-vindo ao Ninho do Corvo. Esta é a rede de lanchonetes mais popular de Eos, e sempre há um mascote na frente para tirar uma foto. Pena que eles estão sempre meio velhos e qualquer foto sai do jeito mais deprimente possível, como dá para perceber. Nas lanchonetes, além de comer, também dá para conversar com o atendente para revelar pontos de interesse no mapa e aceitar caçadas especiais por monstros poderosos.

5 Cid não é um velho mecânico. Ele era amigo pessoal do rei Regis e oferece ajuda para melhorar as suas armas. Se uma arma for mecânica, ele vai dizer de qual matéria precisa – e são itens bem complicados de conseguir, seja por ter que matar bichos fortes ou por estarem em lugares muito específicos e de difícil acesso. Mas as melhorias deixam as armas mais fortes.

6 Para pescar, basta achar um lugar apropriado. Pode parecer inútil à primeira vista, porém, além de o mini game não ser tão ruim, vários tipos de peixe podem ser cozidos mais tarde, e as comidas que usam esses peixes geralmente dão bônus muito bons no dia seguinte.

7

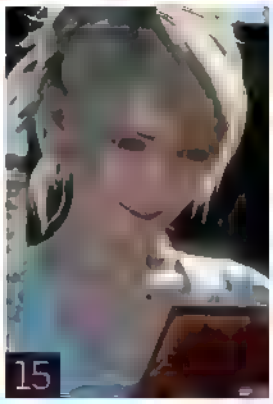
8

9

10

11

14



7 O sistema de batalha é o grande pilar que sustenta *Final Fantasy XV*. Quase todas as missões envolvem batalhas em algum momento. Você controla apenas o Noctis diretamente, e para atacar é só segurar ●. O príncipe dá ataques com a arma selecionada, em tempo real, sem barras se enchendo. Segurar ■ faz ele se esquivar automaticamente de golpes, contanto que tenha MP para isso.

8 Pois como dá para ver, os inimigos vêm aos montes e não daria para desviar de tudo manualmente. O importante do sistema é que você pode mudar de arma a qualquer hora, basta apertar o lado correspondente no D-pad. Isso funciona no meio do combo também e permite belas combinações. E como alguns inimigos são fracos contra adagas, outros contra espadas grandes, etc., sempre há motivo para experimentar golpes e armas diferentes. Quando você pegar o jeito, vai perceber que há muita complexidade no sistema todo.

9 Um dos objetivos principais é encontrar armas antigas que pertenceram a outros reis de Lucis. São 13 delas no jogo e elas são muito fortes, porém consomem o HP do Noctis a cada acerto. Elas ficam no fim das dungeons e várias são opcionais. Depois de conseguir três, Noctis ganha uma habilidade tipo Limit Break em que conjura armas do passado e causa mais dano.

10 E também há os Links, que são as habilidades que seus parceiros usam quando você ordena. É só segurar L1 quando a barra verde tiver estoque. Há várias habilidades para ganhar na tela de upgrades, e quase todas podem ser úteis em situações específicas. Pegar o inimigo pelas costas também costuma ativar Links especiais, e olha, é uma das sensações mais legais do jogo. Você se sente o máximo.

11 "Eu gosto de como Noctis sempre tenta corresponder às expectativas de todo mundo" - Hajime Tabata

12 "Ignis aparenta ser todo cool à primeira vista, mas não tenta se comportar dessa maneira" - Hajime Tabata

13 "Gladio não pensa duas vezes antes de falar e se for pelo bem do grupo, ele não tem medo de ser brigar com seus companheiros" - Hajime Tabata

14 "Prompto ama seus amigos de uma forma muito verdadeira" - Hajime Tabata

15 "Luna tem um lado que ela só mostra para o Noctis. Gosto desse jeito dela" - Hajime Tabata

16 Várias lojas de conveniência vendem as trilhas sonoras de outros *Final Fantasy* para ouvir no carro. Do *I* ao *XIV*, além de *Type-0* e *Dissidia*. Perfeito para apreciar melhor as viagens e usar menos o teleporte rápido para lugares que você já visitou.

17 Aqui aproveitamos a vista para tirar uma foto com o meteoro ao fundo. Foi algo tão poderoso que aconteceu há centenas de anos e ainda é muito, muito quente - tanto que a energia das cidades próximas vem do calor deste local. Dizem que um dos deuses antigos está adormecido neste local.

18 É divertido montar em chocobos e correr por aí. Ignis mantém a classe em cima da ave, mas Prompto adora os bichos e fica mais empolgado que o normal. Também é bem barato alugar os animais e sempre há uma máquina em algum posto para fazer isso. É bom poder usá-los quando for explorar lugares longe das estradas.

19 Acampar tem seus benefícios. Ficar em um hotel ou trailer dá bônus de experiência, mas só ao dormir no meio do mato Ignis pode cozinhar antes de dormir, o que dá uns atributos extras bons. Quanto mais completo o prato, mais ele melhora suas técnicas e

inventa pratos com bons efeitos e de materiais mais simples

20 Prompto eventualmente começa a tirar selfies com a galera e também ganha uma variedade de filtros para suas imagens

21 Em alguns momentos ele tira selfies com frequência excessiva, mas sempre está tão feliz nas fotos que nem dá para reclamar

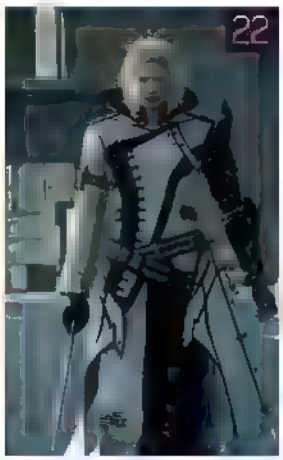
22 Ele também não tem medo de sacar a máquina em situações mais perigosas pelo jeito. Nem quando um cão do império (também conhecido como Ravus Nox Fleuret) avança de forma ameaçadora em sua direção

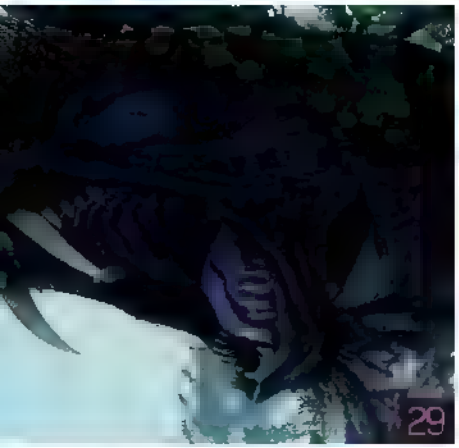
23 Os Daemons brotam do chão e são perigosos. Aqui tinha acabado de acontecer uma luta contra os tradicionais Flans, bichos gosmentos que são fortes contra ataques físicos e fracos contra magias

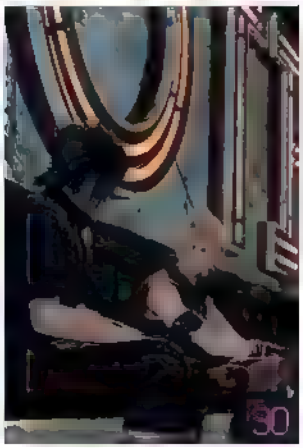
24 Quando o HP de um personagem do grupo acaba ele não desmaia na hora. Ele ficam em estado de perigo e o que começa a diminuir é seu HP máximo. Ou seja, se ele está em perigo com 700HP e leva dois golpes de 100, só vai poder recuperar vida até os 500HP. E tem mais: só sua vida comum é recuperada ao final de batalhas. Se quiser aumentar seu HP máximo para o estado normal é preciso usar um Elixir ou Hi-Elixir

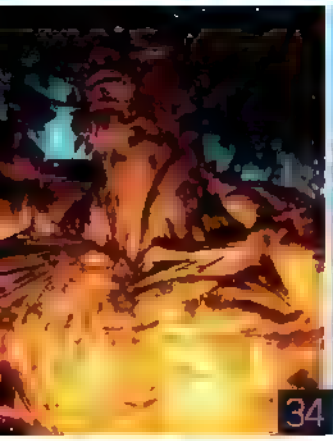
25 Esse é o Ardyn, o principal vilão do jogo. Mas apesar de tudo, ele é um cara absurdamente carismático

26 Lestallum é uma cidade muito quente, mas bem aconchegante e colorida. Tem um mercado ao ar livre com tantas opções de ingredientes culinários que atrai gente de todas as regiões









27 Ninguém sente muita fome na viagem, mas é importante comer antes de enfrentar algo perigoso. Escolha bem o prato que dará os melhores bônus, como bastante HP extra ou proteção contra algum elemento específico.

28 Justice Monsters V é um joguinho que até consegue distrair no celular, mas em nossas primeiras partidas não dá para ver muito motivo para jogar isso dentro de *Final Fantasy XV*.

29 Caçar os monstros mais perigosos é a melhor tarefa paralela de *FFXV*. A missão do Behemoth cabeça que vem desde a demo Episode Duscae, ainda é tão legal quanto... e agora você não tem a facilidade de chamar Ramuh para vencer com um golpe.

30 Alguns eventos aleatórios com seus amigos podem acontecer de tempos em tempos, onde eles revelam um pouco mais de suas personalidades. Quando Prompto vier falar com você em alguma estadia de hotel, não se esqueça de conversar com ele, em vez de mandá-lo embora, para ver uma cena muito bonita em que ele explica melhor por que age desse jeito tão festivo. Ao passar muito tempo na viagem, vamos conhecendo bem melhor os personagens às vezes simplesmente pelo jeito como reagem às situações.

31 As dungeons de *FFXV* são excelentes para o padrão da série. Alguns dos melhores diálogos do jogo e das melhores batalhas acontecem nelas, e existem dungeons bem escondidas e fora de sidequests convencionais.

32 Em algumas missões principais, você que parte para a ofensiva e tenta sabotar bases do império da forma mais furtiva possível. São momentos bem tensos.

33 Iris, a irmã de Gladio, é uma companhia breve porém muito bem vinda. Ela gosta de puxar assunto e traz uma leveza importante em um momento onde o grupo estaria meio chateado.

34 Invocações. Titan é mais do que gigantesco e dá ganchos em Adamantoises. Ramuh pulveriza tudo com seu poder elétrico. É tudo muito lindo. E aleatório.

35 Altissia. A cidade do encontro entre Noctis e Luna é uma das mais espetaculares já criadas para um RPG... é gigantesca e cercada de quedas d'água. E foi nesse momento muito importante do jogo em que a nossa jornada parou nesta edição.

O soviético Yuri Gagarin (1934-1968) foi o primeiro homem em uma jornada ao espaço, em 1961

1

2

3

1 Em 1969, o astronauta americano Neil Armstrong (1930-2012) foi o comandante da missão Apollo 11, que o levou a ser o primeiro homem a pisar na Lua. 2 Na trilogia original da série *Mass Effect*, Shepard, o protagonista, comanda a espaçonave Normandy. 3 A sonda espacial Voyager 1, lançada em 1977, se tornou o primeiro objeto construído pela humanidade a deixar o sistema solar – ela atingiu o feito em 2013. 4 Se o Elemento Zero (Eezo) existisse, possivelmente essa seria sua representação na tabela periódica (sem prótons ou nêutrons, algo impossível na nossa realidade). 5 Mass Relay, portal de transmissão com núcleo cheio de Eezo capaz de criar campos de efeito de massa.

4

5

VIAGENS ESPACIAIS

Um passeio estelar pela série Mass Effect

Por Augusto Granjeia

Viajar pelo espaço é um tema sempre presente nas histórias de ficção científica. Não por acaso: deixar o planeta e se aventurar na imensidão do espaço sideral é, ao mesmo tempo, assustador e fascinante. Trata-se de algo tão distante da rotina que a ideia povoa o imaginário popular.

Mass Effect, atualmente, é a principal série de videogames a se envolver no assunto. Ela parte da premissa de que, em 2148, a humanidade já possui diversas colônias espalhadas pelo sistema solar. O assentamento em Marte ainda teve a sorte de encontrar restos de uma antiga e avançada civilização, o que acelerou o desenvolvimento tecnológico e tornou possível viajar distâncias maiores pelo espaço.

Na vida real, o ser humano já conseguiu a proeza de viajar "pequenas" distâncias no espaço. Em 1961, o cosmonauta soviético Yuri Gagarin se tornou o primeiro homem a entrar no espaço sideral, orbitando o planeta Terra durante quase duas horas a bordo da nave espacial Vostok 1. Esse acontecimento foi resultado da famosa corrida espacial entre os Estados Unidos e a extinta União Soviética (URSS) devido à Guerra Fria entre os dois países, ambos tentavam realizar feitos cada vez maiores para mostrar superioridade. Em meio à disputa se deu a viagem espacial mais marcante da humanidade: o pouso na Lua, em 1969, com o norte-americano Neil Armstrong. Os quase 385 mil quilômetros que separam os astros ainda são a maior distância percorrida no espaço em viagens tripuladas.

Os números reais são muito distantes da ficção. Por exemplo: a premissa do próximo jogo da série *Mass Effect: Andromeda* é de que os humanos levaram apenas 600 anos (em estado de sono criogênico) para chegar à constelação de Andrômeda, que fica a 2,5 milhões de anos-luz da Via Láctea. Em contrapartida, o maior tempo de permanência espacial pertence ao russo Gennadi Padalka, que ficou cerca de dois anos e quatro meses no espaço. Em viagens não tripuladas, a sonda Voyager 1 foi o objeto que chegou mais longe: em 2013, ela saiu do nosso sistema solar uma distância de 19 bilhões de quilômetros do Sol. Para efeito de comparação, um ano-luz possui a distância aproximada de 9,5 trilhões de quilômetros.

Na série, as grandes viagens tornaram-se possíveis por meio do Eezo (ou Elemento Zero), um material raríssimo formado em planetas próximos de estrelas prestes a explodir. Mas ele justifica o seu valor: o material permite atingir velocidades maiores que a da luz – o que seria impossível na vida real.

A Teoria da Relatividade, concebida por Albert Einstein em 1905, mostrou uma nova visão sobre o tempo. Ele não é absoluto: quanto mais rápido um objeto se move, mais lento o tempo passa para ele. Astronautas no espaço estão sujeitos a uma diferença de milissegundos em relação a quem está na Terra. Essa diferença aumenta exponencialmente à medida que se aproxima da velocidade da luz (300.000 km/s), chegando ao ponto em que o tempo pararia quando a velocidade fosse atingida, o que é um paradoxo.

Em *Mass Effect*, o Eezo é especial porque pode gerar matéria escura, um material invisível que exerce força gravitacional sobre outros corpos. Mas as naves não seriam capazes de viajar grandes distâncias em pouco tempo sozinhas. Elas dependem de Mass Relays, portais de transmissão com núcleos cheios de Eezo que formam uma rede pelos cantos da galáxia.

Esses portais funcionam como pontos de viagem rápida e geram muita quantidade de matéria escura, que pode ser manipulada para se transformar em campos de efeito de massa (de onde vem o nome do jogo). Esses campos são capazes de aumentar ou diminuir a massa de um objeto e tornam possível que ele viaje em velocidade de dobra (warp speed) – nesse caso, a nave Normandy. A teoria se baseia no efeito de distorcer ou dobrar o espaço, aproximando dois pontos que antes estavam anos-luz de distância. Uma forma de entender é pensar que não é a nave que se move, mas o espaço em volta dela. No jogo, qualquer corrente elétrica que passe pelo Eezo serve para fazer a alteração na massa. Vale destacar que a nave é protegida por uma bolha para que o efeito não se aplique a ela, somente ao espaço.

> O ELEMENTO ZERO RESOLVE OS DILEMAS QUE EXISTEM PARA EXPLORAR O ESPAÇO SIDERAL

VIDA EM MARTE?

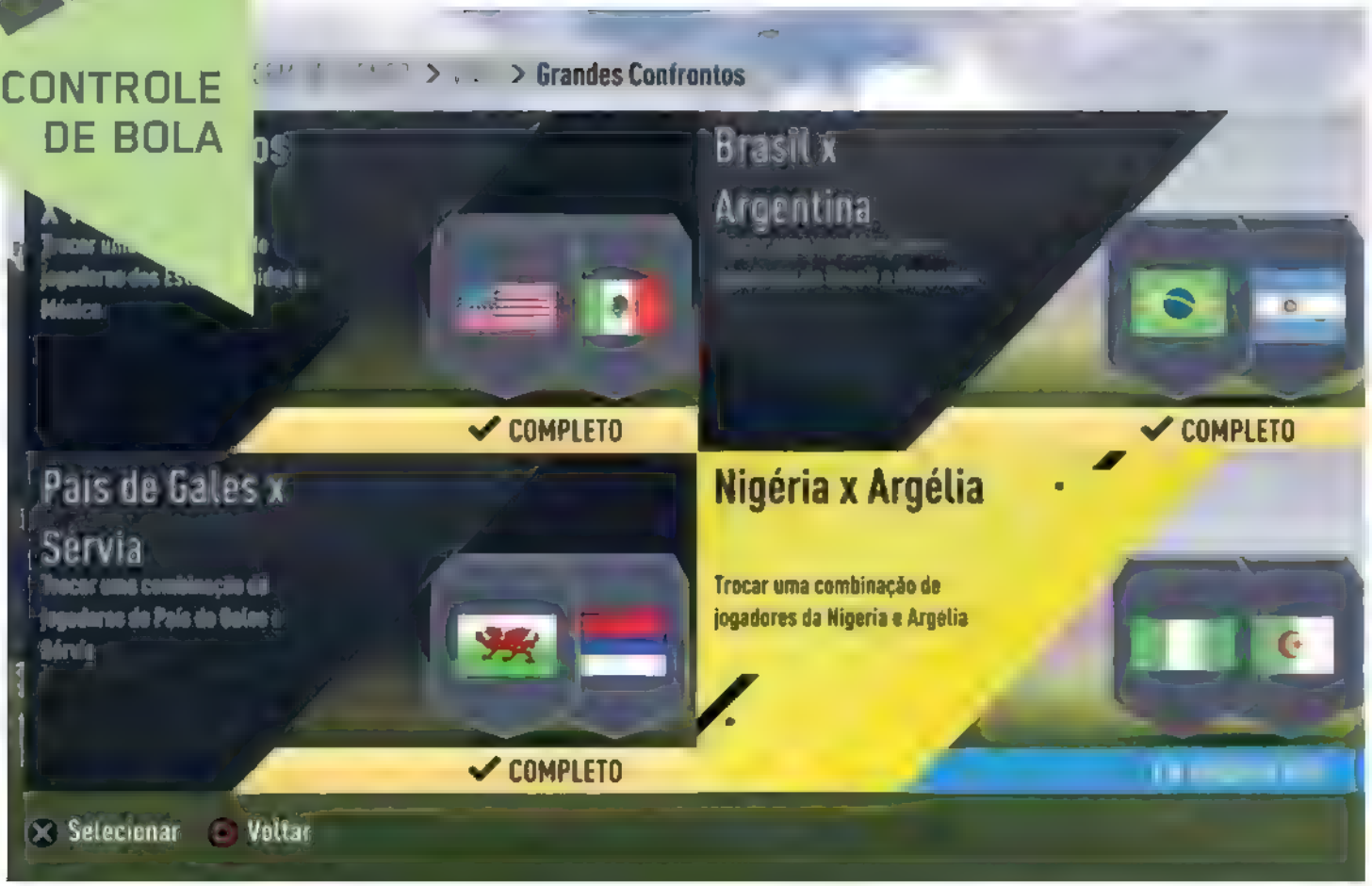
Atualmente, a NASA estuda a viagem de dobra, mas existem dois problemas: gerar o campo de força (bolha) que proteja a nave da distorção do espaço e descobrir uma fonte de energia capaz de distorcer o espaço. Em *Mass Effect*, esses problemas são solucionados pelo Eezo.

No entanto, a NASA provou, com controvérsias no meio científico, a existência do EmDrive, um motor supostamente revolucionário que produziria movimento sem combustível. Sem a necessidade de gases para a propulsão, os foguetes seriam mais leves e propensos a longas viagens. O primeiro protótipo foi criado em 2001 pelo engenheiro aeroespacial britânico Roger J. Shawyer, baseando-se em um conceito dos anos 1950. A teoria é que o motor empurra o vácuo por meio de interação quântica, embora isso vá contra algumas teorias atuais. Muitos testes ainda precisam ser feitos. Será que o EmDrive é a peça que faltava para acelerar o próximo marco das viagens espaciais: a viagem tripulada para Marte que, segundo a NASA, deve acontecer entre 2030 e 2035?

O Paradoxo de Fermi

Estamos sozinhos no universo?

Em *Mass Effect*, a humanidade vive em contato com diversas raças alienígenas. Na vida real, considerando o tamanho e a idade do universo, é muito provável que não estejamos sozinhos – mas como isso é possível se até hoje nenhuma prova foi encontrada? Essa pergunta é a base do Paradoxo de Fermi, que possui algumas teorias de resposta, como: é difícil chegar ao estágio de vida em que estamos; somos os primeiros; vida superinteligente pode já ter visitado a Terra antes de estarmos aqui; a galáxia foi colonizada, mas moramos em uma área despovoada; há atividade no espaço, mas nossas tecnologias são primitivas e estamos procurando pelas coisas erradas; civilizações mais avançadas sabem sobre nós e estão nos observando, mas ficam ocultas; estamos completamente enganados sobre nossa realidade; entre outras. Será que existem Reapers e Salarianos por aí?



DME: JOGUE COM MODERAÇÃO

Os Desafios de Montagem de Elenco são divertidos e oferecem excelentes prêmios, mas seu custo total pode pesar no bolso

Por Kim Paiva

Nesse ponto, você já conhece as grandes novidades que *FIFA 17* trouxe para a franquia de futebol, como o modo Jornada, a atualização para a engine Frosbite ou o FUT Champions, que adicionou um tempero interessante ao Ultimate Team. Então, a coluna deste mês trata de outra adição feita ao UT: os Desafios de Montagem de Elenco (DME).

Esse novo modo de jogo propõe que os jogadores formem elencos do Ultimate Team com pré-requisitos específicos, desde um valor mínimo de overall ou entrosamento até exigências mais complexas, como escalar jogadores apenas de duas equipes.

O DME se divide em quatro grupos de desafios. Básicos, que têm cenários simples. Avançados, que exigem combinações mais aprimoradas, Vivo, que propõem equipes com base em acontecimentos do futebol real, e Ligas, que podem ser os mais caros por exigirem a montagem dos elencos de todas as equipes que formam determinada liga.

Os desafios mais complexos costumam ter boas recompensas, principalmente as cartas especiais de jogadores. O Desafio da Liga Portuguesa, por exemplo, premia o jogador com uma carta do atacante Jonas com overall 87. Para conseguir ela, no entanto, é preciso colocar a mão no bolso.

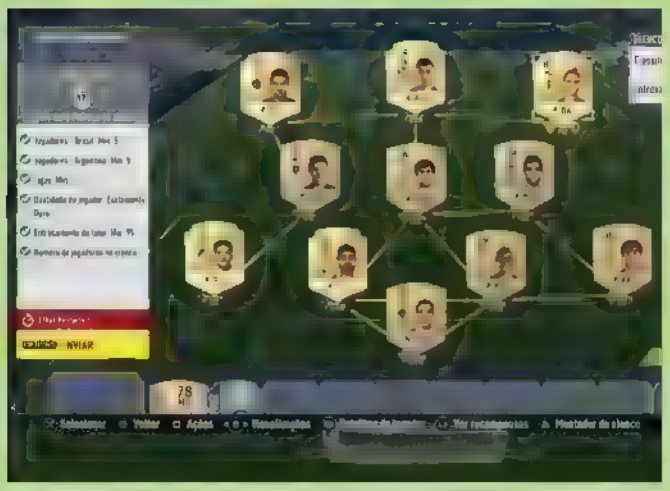
Entenda a seguir como funciona o DME e por que é importante ter cautela para não ir à falência durante a montagem de elencos mais espinhosos.

A mão invisível do mercado

Em 1776, o economista britânico Adam Smith – considerado o pai do liberalismo – cunhou o termo "mão invisível do mercado". O conceito representa a capacidade do mercado de se autorregular com base nos interesses individuais das pessoas. A tal mão invisível foi o primeiro indício do que conhecemos como lei da oferta e da procura. Se um produto é ofertado em abundância e tem pouca demanda, seu preço tende a cair. Se a demanda for alta e o produto estiver escasso, seu preço subirá. A rápida ação de economia é oportuna porque Adam Smith nos ajuda a entender como o DME pode ser uma brincadeira cara ou não.

A atuação da mão invisível pode ser vista claramente em desafios que exigem jogadores de equipes específicas. Como costumam ter prêmios bastante sedutores, estes desafios atraem a atenção de muita gente, o que aumenta exponencialmente a procura por cartas até então desvalorizadas e a escassez destas cartas é natural, pois são jogadores de apenas um ou dois times. A soma dos fatores provoca uma disparada nos preços, com jogadores que chegam a se valorizar em mais de 1.000%.

O número parece absurdo, certo? Mas veja o exemplo do Desafio da Liga Portuguesa: um jogador bronze do Belenenses, que até então custava 150-200 moedas, passa da casa das 2.000 moedas por conta da excessiva procura. O mercado se regula rapidamente e prova que a teoria de Adam Smith se aplica de forma precisa no DME. Conclusão: o Jonas especial acaba custando



os olhos da cara ao final do desafio de montar 18 elencos da Liga Portuguesa

Desafio acessível

Está bem claro que os DMEs podem subtrair inúmeras moedas até serem concluídos. Mas é possível se divertir neste modo de jogo sem ir à falência.

A opção mais segura é o desafio básico Melhoria Ouro. O formato é bastante simples: você deve montar um time com 11 jogadores Ouro e um entrosamento de pelo menos 50. Não há restrição de overall da equipe, tampouco a necessidade de jogadores raros. A montagem desta equipe dificilmente custa mais do que 4 mil moedas, se considerarmos que os jogadores Ouro mais comuns custam entre 300 e 350 moedas. É possível, ainda, aproveitar aqueles atletas que ficam esquecidos no clube e às vezes são itens negociáveis.

O prêmio pelo envio deste elenco é um pacote com duas cartas negociáveis de jogadores Ouro raros. Pode parecer pouco, mas lembre-se que somente pacotes promocionais contêm mais de um jogador deste tipo. O pacote Ouro Premium, por exemplo, custa 7.500 moedas e oferece três itens raros, mas não necessariamente jogadores.

Um peso contra este Desafio é o fato de premiar com itens "negociáveis"; mas, pelo valor médio de 3 a 4 mil moedas, é uma pechincha em comparação com os pacotes oferecidos na loja. É a velha loteria dos pacotes agora com uma opção mais racional do que aquela vontade maluca de abrir pacotes na esperança de tirar Messi ou Cristiano Ronaldo.

DME x FUT Draft

Os prêmios únicos e o "jogo de xadrez" para montar elencos cheios de exigências fazem do Desafio de Montagem de Elenco uma adição interessante ao Ultimate Team. *No FIFA 16*, a novidade no modo mais popular do game foi o FUT Draft, então vale pontuar as diferenças de conceito entre eles.

Um aspecto fundamental é que o DME testa as habilidades dos jogadores fora das quatro linhas. São duas etapas: pensar os jogadores que atenderão aos requisitos do Desafio e buscá-los no Mercado de Transferências pelo menor preço. Após montar o elenco, você não chega a colocá-lo em campo. Nesta questão, o Draft oferece uma experiência mais completa, com a chance de testar diversos jogadores que até então você não utilizou no UT.

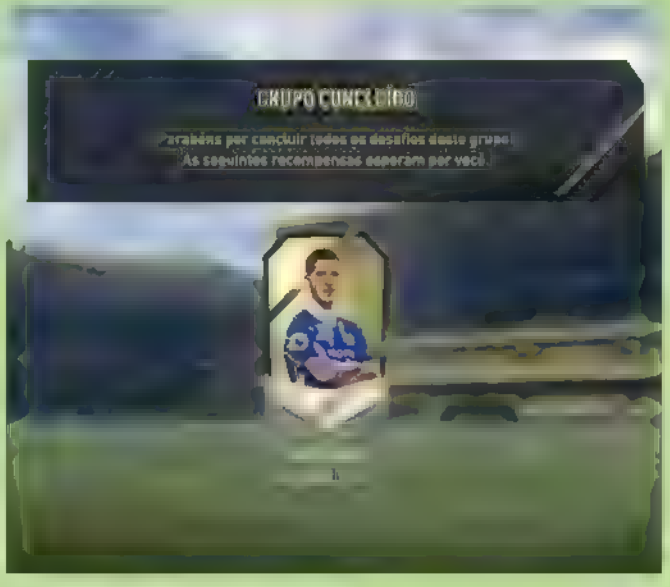
Outro ponto que os diferencia é o dinheiro investido. Enquanto o Draft cobra sempre as mesmas 15 mil moedas, o DME pode custar muito mais do que isso nos Desafios mais complexos e concorridos. Pouco adianta ser hábil nas negociações pós-, conforme dito antes, a mão invisível é implacável.

O alto valor total de alguns desafios torna muito difícil a missão de lucrar (ou simplesmente não ter prejuízo) no DME. Já no Draft, o desempenho do jogador determina se ele perderá ou ganhará dinheiro - em itens obtidos nos pacotes. Com três ou quatro vitórias, a tendência é um lucro significativo, já que os pacotes de premiação custam bem mais do que 15 mil moedas. Depende apenas do jogador.

Racionalmente, o Draft é um modo de jogo mais seguro e potencialmente vantajoso. Mas devemos reconhecer que o DME, com todas as exigências e custos que envolve, traz um novo elemento para o Ultimate Team: o quebra-cabeça para montar elencos dentro de tantas variáveis - aprendizado útil na formação de equipes híbridas para disputar as temporadas e o FUT Champions.

Além disso, as cartas especiais de jogadores trazem um charme extra para os Desafios de Montagem de Elenco. Uma pena que poucos tenham dinheiro suficiente para montar os times que dão acesso a elas.

O VALOR DE ALGUMAS CARTAS SOBE BASTANTE POR CONTA DOS DESAFIOS DE ELENCO



Cartas de destaque: Movember

O *FIFA* – por meio do Ultimate Team – mais uma vez aderiu à campanha Novembro Azul, que busca conscientizar os homens sobre a importância do combate ao câncer de próstata. Uma das marcas do movimento é o incentivo para que os homens deixem crescer bigode e barba, como uma forma de se unir à causa. A EA aproveitou a oportunidade e disponibilizou cartas especiais de jogadores como Ibrahimovic, Bellarabi, Barzagli, Matuidi, Luiz Gustavo e outros "barbudos". A campanha no game foi complementada com um uniforme especial do "Movember", que foi o prêmio para um Desafio de Montagem de Elenco (bastava enviar um elenco de 7 jogadores com 60 de entrosamento e sem restrições de overall).

STE

Bull
EEP

ADMIRÁVEL MUNDO NOVO

MASS EFFECT ANDROMEDA

No coração da saga de ficção científica *Mass Effect* está a incessante luta da humanidade pela sobrevivência. Na trilogia original, a maior ameaça aos humanos são os Reapers, uma antiga raça de máquinas sintéticas que destrói a civilização a cada 50 mil anos. Nesta nova geração de *Mass Effect*, o perigo ainda é existencial. A humanidade precisa de um novo lar, e você é uma das 100 mil pessoas que devem dar adeus à Via Láctea na esperança de encontrar outro planeta habitável no universo. Os pontos-chave da série estão aqui – ação, consequências e a oportunidade de descobrir novos planetas –, mas não pense que este jogo é apenas uma releitura dos anteriores. A Bioware pegou todas as ideias que deram certo e quer elevar a série a um novo patamar.

O jogo começa em 2185, durante os eventos da trilogia original, mas a guerra contra os Reapers não tem nada a ver com o êxodo para outra galáxia. Em vez disso, você veste o traje espacial do Explorador para se tornar um membro da Iniciativa Andrômeda, um esforço combinado das raças da Via Láctea para explorar os confins do universo. "Não queremos fazer uma história sobre fugir dos Reapers", conta Mac Walters, o diretor de criação. "A ideia é que o jogo seja sobre personagens que estão nessa pela aventura e pela curiosidade.

Mass Effect: Andromeda é um recomeço para a série em uma nova galáxia

Cansado das armas conhecidas? Há muitas tecnologias inéditas para encontrar e construir por meio de diagramas

HERÓIDOS NO ESPAÇO

Ao acordar 600 anos depois de embarcar na Arca Hyperion – uma grande nave que leva os pioneiros pelo espaço – você escolhe entre os gêmeos Scott ou Sarah Ryder para jogar. Ao contrário dos títulos anteriores da série, eles são personagens diferentes. Se você escolher Sarah, Scott ainda será uma presença no mundo e vice-versa. "Há muitas partes em que o relacionamento entre os dois personagens é importante para a história. Mas não faremos uma experiência totalmente diferente a partir da escolha entre o irmão ou a irmã, será uma experiência bem parecida", explica Michael Gamble, produtor de *Andromeda*.

Durante a nossa visita à Bioware o início da campanha foi mostrado, com Scott em sua primeira missão na galáxia de Andrômeda – uma viagem para o planeta apelidado de Habitat 7. Qualquer otimismo com essa possível resgate a galáctica é destruído assim que a nave que leva Ryder e seu esquadrão para o planeta explode no ar. Ryder e seu colega Liam desmaiam e acordam já na superfície tempestuosa do lugar.

CONHECIMENTO É PODER

Habitat 7 é o inferno. Um lugar desolado em que rochas irregulares flutuam no céu, trovões ecoam e a paisagem é mais cinzenta do que o horizonte de uma metrópole. Esse lugar sombrio também mostra como os riscos ambientais ajudam a criar planetas alienígenas memoráveis. Ryder e Liam passam por uma trilha montanhosa (enquanto conversam sobre a viagem para complementar a história) e encontram uma tempestade de relâmpagos. A única forma de atravessá-la envolve correr pelo meio do local enquanto se

Além da exploração com o Nomad, é possível procurar recursos com o sistema de escaneamento planetário

esquiva dos raios mortais.

Ao alcançar um ponto seguro – dentro em uma caverna –, Ryder pega o seu scanner e começa a analisar a área. Isso serve para relembrar que a missão é científica, não militar. O produtor Fabrice Condominas explica a necessidade de trazer esse equipamento para a série: "É a peça central de todos os mecanismos de exploração. Você não imagina onde foi parar nem entende o que está acontecendo. O scanner é a sua ponte entre a ignorância e o conhecimento. É assim que você coleta dados para analisar depois da missão e ganha informações".

Em vez de contar tudo de cara, a Bioware quer que você descubra essa nova galáxia ao mesmo tempo que Ryder, causando uma sensação genuína de descoberta. Esse é o motivo pelo qual, quando alienígenas parecidos com algas flutuantes passam por perto, um NPC avisa: "Eles só ficam violentos se você chegar muito perto". Tanto o jogador quanto Ryder estão aprendendo as regras desse mundo. Em outra hora, quando aparece um Kett Chosen (um alienígena bípede que patrulha Habitat 7), a tensão é grande. Esse é o primeiro contato e ele é amigo ou inimigo? A resposta terá que esperar, já que a demonstração acaba bem nessa parte.

O JOGO COMEÇA NO HABITAT 7, UM PLANETA PERIGOSO COM MUITOS RAIOS E RELÂMPAGOS

SALTO PARA O SUCESSO

Depois, fomos levados para outra demonstração com uma parte diferente do jogo. Ryder está batalhando contra uma ameaça alienígena em uma grande área industrial (a Bioware pediu que não revelássemos a raça em questão para evitar spoilers). Entrar em cobertura para a batalha agora é um processo automático e sem a necessidade de apertar botões, mas a maior mudança em relação a *Mass Effect 3* é a adição do pulo propulsores no traje de Ryder permitem saltar grandes distâncias. Como resultado, o personagem consegue subir a níveis mais altos e deslizar suavemente para a cobertura quando a ação começa, em um movimento fluido.

O pulo também pode ser usado para o ataque. Usar os propulsores e dar um golpe corpo a corpo permite que Ryder bata no chão com uma força devastadora, enquanto segurar L2 no meio do ar permite flutuar e atirar, fazendo chover balas do céu. Mesmo o antigo e confiável roteamento de combate foi embora, substituído por um deslizamento lateral com o propulsor, que permite escapar do perigo graciosamente. Enquanto o combate da trilogia original se baseava em usar coberturas para sobrepujar o inimigo, neste jogo é necessário usar a velocidade e a altura para pular sobre os inimigos, ameaçando-os por cima ou flanqueando-os rapidamente antes que eles reajam aos seus saltos ornamentais.

A outra faceta desse modelo de luta mais ágil é a destruição. Não estamos falando de carnificina no mesmo nível de *Battlefield*, mas a cobertura destrutível força o jogador a se adaptar a cenários de combate sempre em evolução. "Em algumas fases, ao jogar em dificuldades muito altas, você não consegue avançar se não mudar o estilo de combate para forçar o inimigo a se movimentar",

a erta Condominas, apontando para a necess dade de destruir barreiras específicas para afunilar seus inimigos

Consequentemente, a ação vista na campanha é muito mais rápida, o que explica porque a Bioware dec diu d m nuir as funcionalidades de ordens ao esquadrão dos jogos anteriores Você a nda consegue mandar os colegas de inteligência artificial para posições específicas mas Condominas conta que o estudio quis se afastar dos elementos dos ant gos jogos de estratég a "Você não pausa o jogo ou m ra em inimigos espec f cos O princ pal fator é que você pos ciona seu esquadrão em tempo rea "

Pode soar como um retrocesso no papel mas não parece ser o caso quando visto em ação Ainda é possíve defnir os equipamentos do esquadrão antes das missões, e a reduçao do gerenciamento durante o combate faz a ação ser mais agress va e empolgante Ver Ryder deslizar pela tela com seus propulsores atraindo disparos e fazendo vários tipos de movimentos diferentes, faz lembrar de *Vanquish*, o sub me jogo de tiro da P atinum no PS3

O nosso gost nho fina da campanha de *Andromeda* vem na forma de E aaden um p aneta desértico em que o calor pode fritar Ryder a qualquer instante É um dos p anetas maiores, nos quais a história se passa e grande parte da exploraçao acontece "Não queremos confund r as pessoas e dizer que é uma exper ência de mundo aberto", diz Wa ters. "Quando você pousa há uma área central para visitar em que dá para conversar com as pessoas e descobr r mais sobre a histór a do planeta." Além do caminho obr gatório para as missões, não é necessário exp orar essas áreas, mas e aí que os curiosos podem descobrir os segredos de Andrômeda Elas também são o lugar para usar um dos principais brinquedos do jogo o veícu o andarilho

GUIA DOS DONOS DA GALÁXIA

Precisa refrescar a memória? Nunca jogou a série? Nada tema. Aqui está nosso guia para a vida, o universo e tudo o mais sobre *Mass Effect*:

2157

MASS EFFECT: REVELAÇÃO (LIVRO)
A Guerra do Prime ro Contato entre humanos e turianos leva a humanidade à atenção do Conselho da C tadel.

MASS EFFECT: EVOLUTION (HQ)
Durante a Guerra do Primeiro Contato, Jack Harper descobre que o general turiano Desolas está tentando usar um monolito antigo para criar Meta-Turianos. Mesmo derrotando-o, Harper se torna o Homem Elusivo.

2161

MASS EFFECT: FOUNDATION (HQ)
Uma criança chamada Rasa escapa da nstalação de m neração em que é forçada a trabalhar, graças aos esforços de um estranho misterioso que depois se une a Cerberus, os vilões de *Mass Effect 2*

PASSAGEM GARANTIDA

Conheça a nova frota de veículos exploratórios, que serão usados para descobrir todos os mistérios escondidos da galáxia de Andrômeda.

Um carro redesenhado para novos tempos

2176

MASS EFFECT: HOMEWORLDS (HQ)
James Vega se une à Aliança de Sistemas contra a vontade de seu pai, que tenta intimidá-lo a trazer drogas para ele. No entanto, seu tio o convence a ignorar o pai abusivo e a viver sua própria vida.

2183

MASS EFFECT (JOGO)
Comandante Shepard se torna o primeiro humano a ser nomeado Espectro enquanto investiga o ataque à Eden Prime, e tem que enfrentar a ameaça iminente dos Reapers e o turiano Saren.

MASS EFFECT: GALAXY (JOGO PORTÁTIL)
Jacob Black e Miranda Lawson descobrem um plano para destruir o Conselho da Cidadela e conseguem impedi-lo.

MASS EFFECT: INCURSION (HQ)
Asari Aria T'Loak descobre que os mercenários da Blue Sun estão vendendo humanos para os Collectors, uma raça misteriosa aliada aos Reapers.

Abram a as para Nomad, o novo possante Ele acelera pe a superfície dos planetas em ritmo ve oz e serve como cobertura ao encontrar forças hostis O Nomad também é a melhor forma de passar por certos per gos ambientais, como o calor extremo de Elaaden mas não é indestr tíve

Mesmo com tantos refinamentos e outras mudanças, a diferença mais surpreendente do novo ¡ogo são as opções de diálogo O sistema de moral Paragon e Renegade, marca registrada da série, foi trocado por um sistema mais sutil que, segundo o produtor Michael Gamble oferece conversas mais rea istas "Queremos dar aos ¡ogadores uma sensação de fami iaridade com a roda de diá ogo, mas ainda estamos tentando entender como fazer isso mot vo pe o qual não estamos falando sobre o assunto Mas é um s stema que permite ¡ogar como qu ser em vez de forçar a esco ha entre dois extremos"

Ver a ação pode ser emocionante mas jogar é de tirar o fôlego Depois do nosso tour na campanha, a Bioware co ocou o modo mult p ayer cooperat vo e nos deu o contro e O cenário deve ser fam iar para veteranos de *Mass Effect 3*, com ondas de inim gos cada vez mais difíceis atacando durante uma sér e de rodadas, cada uma com ob etivos diferentes - como eliminar um inimigo dentro de um mite de tempo

A tela de equipamentos do mu tip ayer oferece poucas surpresas Quem ¡ogou a série va reconhecer as c asses, como o So dado focado na ofensiva com a Granada de Fragmentação e o Tiro Concussivo, ou o Adepto, cujos fortes poderes mentais e bióticos mascaram sua frag i dade Como outras pessoas escolheram essas classes, selecionamos o defens vo Sentine a, que tem três poderes cruc ais O Arremesso e o Dreno de Energ a estão de vo ta, permitindo derrubar inimigos e roubar a energia de seus escudos Mas a nova hab dade da classe é a mais intrigante Barricada que permite plantar uma cobertura temporária

Poderes bióticos agora possuem usos distintos. Com um deles é possível usar inimigos como escudos, por exemplo

VELOZ E RASTEIRO

O cenário é uma base ndustr a compacta, com sa as na direção do centro do mapa e um exter or aberto que oferece um pouco de vert ca dade Mesmo com a introdução da cobertura automática e a necessidade de pular para a cançar áreas superiores entrar no jogo passa a sensação de retornar à casa de um velho amigo - especialmente ao portar um confiáve rif e M-8 Avenger. Ao colocar o ponto de início de *Andromeda* entre os dois primeiros ¡ogos, a Bioware garantiu que os equ pamentos e armas se¡am familiares, mesmo que a ma or parte do jogo se passe 600 anos depois da histór a de Shepard

As prime ras duas ondas de in migos dão tempo para se acostumar com o jogo mas a terce ra onda nos t ra da zona de conforto Inim gos parecem vir de todos os lados, flanqueando de forma eficiente É aqui que a f exibilidade do novo sistema de combate se torna ma s util A Barricada v ra nossa hab dade favorita, e não apenas por causa de seu brilho aranja quando é insta ada, que lembra muito *Tron* A cobertura instantânea é arga o suficiente para mais de um ¡ogador, então os nossos colegas de equipe logo se ¡untam a nós para reabastecer seus escudos

Novamente, a seme hança com *Vanquish* torna se evidente Fomos à Bioware esperando os novos mundos como destaque, mas não esperávamos

MASS EFFECT: REDEMPTION (HQ)
Liara T'Soni começa a sua caçada pelo Comandante Shepard, que está desaparec do após o ataque dos Co lectors à nave Normandy

2183

MASS EFFECT: ASCENSÃO (LIVRO)
Cerberus monta um ataque à frota de migração quariana, mas não consegue causar danos mais sérios graças às ações de Kahlee Sanders e Paul Grayson

MASS EFFECT: PARAGON LOST (ANIMAÇÃO)
A co ônia de Fehl Prime sofre um ataque dos Collectors e o Esquadrão Delta da Aliança Militar tenta impedi-los.

2185

MASS EFFECT ANDROMEDA (JOGO)
Cem mi pessoas, incluindo o Explorador Ryder, dei am a Via Láctea com a In ciativa Andrômeda na esperança de achar um novo lar Então a história avança 600 anos...

Esse é o scanner em ação, com o qual você aprende sobre planetas, aliens e vegetação

ficar tão animados ao enfrentar os tiroteios com o novo estilo de combate rápido. Puristas do estilo de RPG podem não se convencer pela promessa de mais foco na ação, mas não há nada que cause preocupações – colocando em palavras que os fãs da Bioware vão entender melhor: *Andromeda* não parece ser um *Dragon Age II* em relação a *Dragon Origins*.

ESFORÇOS COMBINADOS

Esta é a primeira vez que a equipe de Montreal da Bioware está liderando a produção, e o chefe do estúdio Yanick Roy explica como a mistura dos novatos e dos veteranos do time de desenvolvimento está moldando o jogo. "O pessoal que temos aqui esteve envolvido com *Mass Effect 2* e *Mass Effect 3*, e as pessoas que entraram na produção agora são fãs da franquia. Então, há uma dinâmica de pessoas com experiências diferentes".

O sonho de um fã é trabalhar com o que ama, mas isso pode se tornar uma faca de dois gumes. Condomínas revela que os funcionários não querem receber spoilers da história do jogo. "Essa é a única vez na minha vida em que trabalhei em uma empresa na qual os desenvolvedores evitam as reuniões para não estragarem a história para si", ele ri. E há muitas reuniões para serem evitadas: os estúdios da Bioware de Edmonton (no Canadá, assim como Montreal) e Austin (no Texas, Estados Unidos) também estão envolvidos no desenvolvimento. A equipe de Edmonton – que desenvolveu a trilogia original – está tão envolvida com a produção que o uso de banda larga entre Edmonton e Montreal é o maior entre todas as produtoras da EA.

A ambição desses três estúdios pode ser tudo menos humilde. A Bioware quer que os fãs de *Mass Effect* se sintam em casa em um lugar alienígena perigoso, no qual o ambiente irá matá-lo e os tiroteios exigirão mais dos jogadores. Cinco anos após o fim da trilogia original, *Mass Effect: Andromeda* está voando pelas estrelas para alcançar um astro maior. Se você já está se preparando para jogar no PlayStation 4 ou nunca deu bola para a série, podemos apenas dar a dica: é melhor não apostar contra esse RPG galático.

MASS EFFECT 2 (JOGO)
Um Shepard ressuscitado se une à Cerberus, a milícia formada pelo Homem Elusivo dedicada a proteger a humanidade. Ele deve montar uma equipe e liderar uma missão possivelmente suicida contra os Reapers.

2186

MASS EFFECT: RETRIBUTION (LIVRO)
Kahlee Sanders e David Anderson tentam encontrar Paul Grayson, e descobrem que a Cerberus fez experiências com ele usando tecnologia Reaper.

MASS EFFECT: INQUISITION (HQ)
Uma investigação na divisão C-Sec da Cidadela, liderada pelo Capitão Bailey, leva a uma morte misteriosa.

MASS EFFECT: DECEPTION (LIVRO)
Antes uma cobaia da Cerberus, Gillian Grayson – filha de Paul – tenta conseguir vingança contra a organização pela morte de seu pai, mas falha e também é assassinada.

P&R

CAUSA E EFEITO

Michael Gamble, produtor da Bioware Montreal, explica como construir uma galáxia e melhorar os velhos sistemas de Mass Effect

PRO: *Mass Effect* sempre teve uma história central. Qual é o tema de *Andromeda*?
Michael Gamble: A premissa é a exploração galáctica. É meio como as ideias de Elon Musk [empresário que sonha com uma colônia em Marte]: "será que conseguimos chegar lá? Podemos fazer isso?" *Andromeda* é uma história humana, mas, da mesma forma que na Terra teríamos pessoas com vários estilos de vida se unindo às expedições, a mesma coisa acontece na Via Láctea – todos os tipos de raças se juntam à expedição em um esforço combinado em vez de levar as pessoas separadas. Elas fazem isso porque sabem que não será fácil do outro lado. Todo mundo está trabalhando pelo bem comum.

PRO: É difícil manter o alto risco sem a ameaça imediata de extinção?
MG: Assim que você chega à Andrômeda, as situações em que você é colocado levam a diferentes níveis de conflito com quem estiver lá. Estamos usando isso como um ponto de início para todos os tipos de história que podem ser contadas, e faremos isso acompanhados de velhas raças da Via Láctea que os fãs conhecem e amam.

PRO: Como está sendo feito o design da galáxia para que ela tenha outra aparência?
MG: Andrômeda é bem diferente da Via Láctea, desde as fontes de comida até a aparência das criaturas. Construímos isso visualmente e também dentro da narrativa. Tudo é um pouco diferente. Ainda há a arquitetura e o design das naves da Via Láctea que você trouxe consigo, mas isso é justaposto com as novas coisas.

PRO: Vocês puderam fazer designs de aliens totalmente malucos?
MG: Tentamos trazer todos os tipos diferentes de criaturas. Quadrúpedes, bípedes, criaturas voadoras... Queremos que os novos inimigos sejam únicos e legais. A melhor coisa que podemos fazer é nos colocar no papel de um arqueólogo, cavando em busca de coisas antigas e tentando imaginar como tal cultura seria. Mesmo aqui na Terra ainda há muitas oportunidades de aprender sobre novas culturas e pessoas.

PRO: A decisão de deixar o sistema Paragon/Renegade para trás é corajosa...
MG: Estamos tentando capturar as áreas cinzentas das decisões. A escolha Renegade de um pode ser a Paragon de outro, depende da visão de mundo de cada um.

O TAMANHO DOS PLANETAS AINDA ESTÁ EM ABERTO. A BIOWARE QUER ACHAR O PONTO DE EQUILÍBRIO PARA QUE A EXPLORAÇÃO FIQUE MELHOR

Não há ideia concreta de bem e mal, preto e branco – queremos nos distanciar um pouco disso. Queremos colocar tons e níveis de escolha diferentes nas respostas que você pode escolher.

PRO: Como os relacionamentos se desenvolvem agora?
MG: Da forma mais natural possível. Você estará sempre procurando por oportunidades no diálogo para flertar ou ser mais frio – e isso deve ser óbvio. Apenas ler o diálogo mostrará se o jogador está levando o relacionamento para um outro nível.

PRO: Qual o tamanho dos novos planetas?
MG: Serei honesto – ainda estamos mexendo no tamanho desses mundos porque queremos criar experiências que tenham a densidade e a quantidade certas de conteúdo. Nesse momento, demora em torno de 50 minutos para dirigir pelo mapa, mas em dois meses pode demorar apenas 30 ou 60. Não queremos fazer um mapa muito pequeno, em que não há exploração, mas também não queremos fazer tão grande que pareça vazio e sem vida. Precisamos achar o equilíbrio.

MASS EFFECT: CONVICTION (HQ)
James Vega é convencido pelo Almirante Anderson a proteger o Comandante Shepard durante seu julgamento.

MASS EFFECT: INVASION (HQ)
Aria T'Loak perde o controle da estação espacial Omega enquanto as forças da Cerberus invadem o lugar e forçam-na a se exilar.

MASS EFFECT: INFILTRATOR (JOGO PORTÁTIL)
Cobaia da Cerberus, Randall Enzo descobre a extensão de todos os testes com aliens e escapa da instalação em que eles são conduzidos, jurando vingança à organização.

MASS EFFECT 3 (JOGO)
O fim da trilogia principal mostra Shepard descobrindo a fraqueza dos Reapers, construindo um exército para a batalha final e fazendo uma escolha final devastadora que muda o destino da Via Láctea.

BIGBOY GAMES
DIVERSÃO DE VERDADE

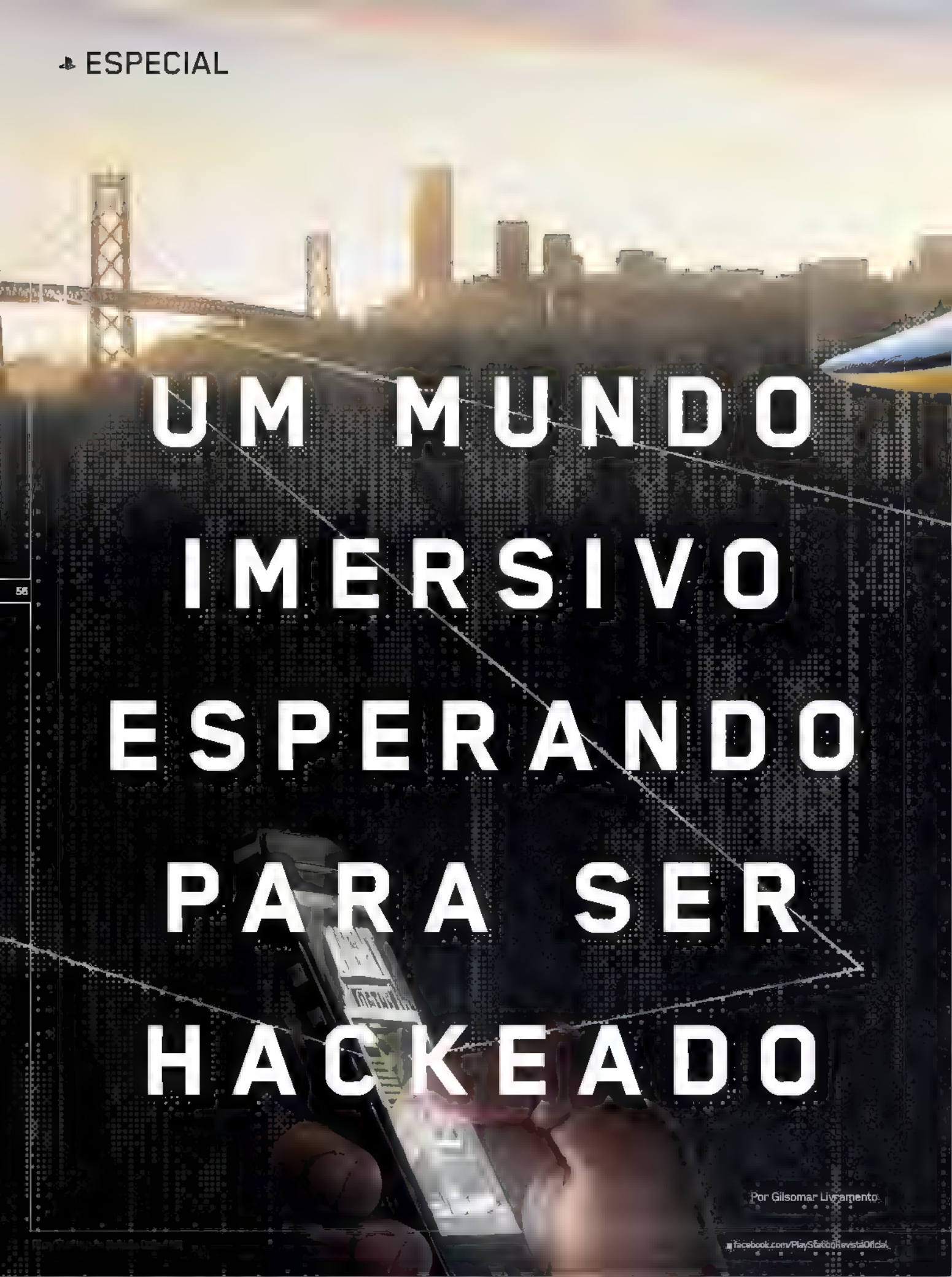
Ganhe um **DESCONTO DE 5%** para compras **ACIMA DE R$ 100** no site

Basta digitar no campo cupom de desconto
PLAYBIGBOY

JOGOS, CONSOLES E ACESSÓRIOS
você encontra em nosso site

www.bigboygames.com.br

e parcele suas compras sem juros no cartão



UM MUNDO IMERSIVO ESPERANDO PARA SER HACKEADO

Por Gilsomar Livramento

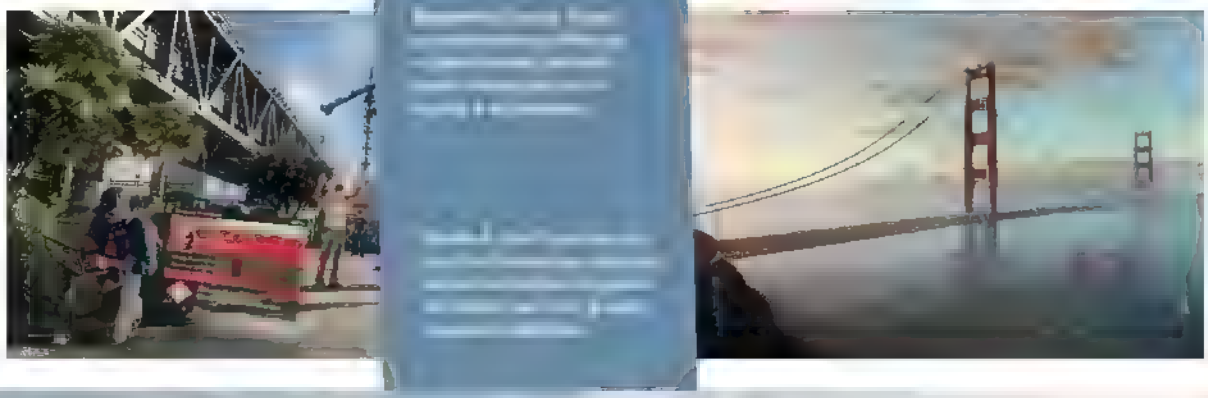
O MELHOR MUNDO ABERTO DA UBISOFT, WATCH DOGS 2 TRAZ UMA CIDADE VIVA EM UM JOGO MUITO BEM HUMORADO

W*atch Dogs 2* é, provavelmente, a maior surpresa desse ano. Após a decepção com os diversos problemas do jogo de estreia da série, lançado em 2014, ficou a sensação de que seria difícil acreditar na franquia outra vez. A sequência, então, impressiona por limpar completamente esse sentimento e superar as expectativas.

O protagonista é Marcus Holloway, um hacker arrogante e genial, marcado como uma ameaça pelo sistema. Ele faz parte da DedSec, um coletivo de hackers "do bem" que usa o hackativismo a favor do anarquismo e da liberdade de informação. A antagonista é a companhia Blume Corporation, que usa seu programa ctOS (que justifica toda a tecnologia da cidade) para obter informação de pessoas e empresas para manipular e monopolizar mercados, além de investir em tecnologia militar.

MOTORISTA DE UBER

Quer ganhar dinheiro e viver situações malucas? Você pode brincar de motorista de Uber e buscar pessoas pelo app Driver F. Algumas dessas corridas exigem ousadia e habilidade ao volante, além de adicionar uma camada extra de interação social para ouvir novos tipos de histórias



Na área do Pier 39 você pode encontrar leões marinhos tomando banho de sol – é incrível!

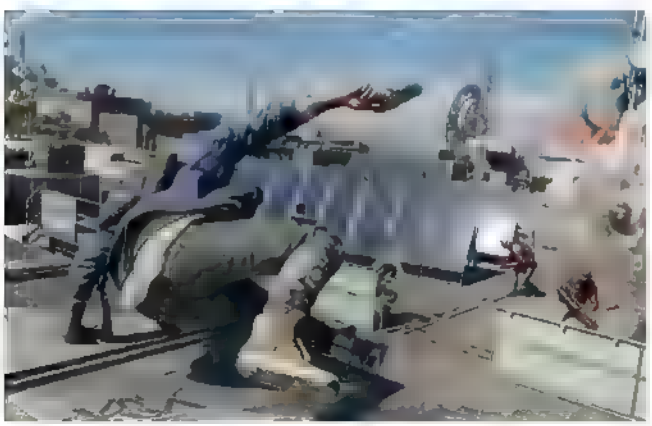
CAPTURAR MÚSICAS

Você pode escutar músicas através do celular de Marcus e escolher estações – não só andando de carro, mas também a pé. Durante suas andanças, dependendo do estilo de música que esteja escutando, novas descobertas podem aparecer na tela. Quando isso acontecer, aperte o botão correspondente para "capturar" o áudio e aumentar sua lista de músicas. Dentre os estilos de músicas clássicas, rock, eletrônica, pop, punk rock e rap, também existem as internacionais, em que é possível escutar "Rapunzel" da Daniela Mercury. Jogue suas tranças de mel!

A primeira missão de Marcus é um teste de recrutamento da DedSec invadir um prédio de segurança e apagar seu registro do sistema algo nunca feito antes. Tudo isso é apresentado no começo do jogo e logo os demais personagens entram em cena. Cada um tem uma personalidade marcante embora sejam semelhantes em alguns aspectos. A dinâmica entre eles é sempre divertida e, mesmo quando ocorrem coisas tensas e o tom de humor some bruscamente, ela volta no instante seguinte. Se você é consumidor de cultura pop e nerd vai se deliciar com as conversas, referências, piadas e debates entre Marcus e Wrench. Um dos esconderijos

VIAGEM RÁPIDA

O jogo oferece uma grande variedade de cafeterias, restaurantes, lojas de roupas, lojas de penhores e outras. Cada um serve para um fim específico (comprar roupas ou munição), mas também servem para fazer viagens rápidas pelo mapa



SÃO FRANCISCO É A CIDADE PRINCIPAL, MAS HÁ OUTRAS REGIÕES, COMO OAKLAND, MARIN, SILICON VALLEY E AS ILHAS DE ALCATRAZ E YERBA

da DedSec, por exemplo, é o porão de uma loja de histórias em quadrinhos na qual as pessoas vão para jogar e falar de RPG – você pode interagir com a galera e ouvir mais nerdices

Há uma grande variedade de desafios e atividades extras em que a tecnologia é usada para distrair todos os inimigos

SAN FRAN

O cenário da vez é a vibrante cidade de São Francisco. Diferente dos tons cinzas de Chicago, do primeiro jogo, a nova cidade combina bem com o clima divertido do novo título. *Watch Dogs 2* é cheio de humor com visual descolado e cores vibrantes. A São Francisco virtual é repleta de acontecimentos aleatórios e pessoas com diferentes tipos de reação – coisas que tornam este mundo vivo e orgânico.

A trama é interessante e prende a atenção. As missões principais são boas e possuem uma variedade razoável, ficando ainda mais agradáveis se intercaladas com outras atividades do mundo aberto. Na jogabilidade, o primeiro jogo pendia mais para o uso de armas de fogo e ação direta. Em *Watch Dogs 2* há um equilíbrio, mas com tantos elementos furtivos usando a tecnologia ao redor, atirar é a parte mais chata (ainda mais quando a movimentação por coberturas pode ser problemática e a inteligência artificial dos inimigos não é lá grande coisa). É nesse momento que as habilidades e equipamentos de Marcus se mostram atraentes, como a possibilidade de criar armadilhas usando elementos da cidade, hackear robôs de segurança, colocar a polícia na cola de alguém ou até adicionar nitro em qualquer veículo – além de criar e utilizar drones para ajudar nas missões.

A cidade de São Francisco é o ponto principal, mas também há o Vale do Silício (com a sede da Nudle, versão fictícia do Google), pedaços das cidades de Marin e Oakland, e as ilhas Alcatraz e Yerba. Exceto pelas ilhas, cada lugar traz um conjunto de cenários diversos, com zonas industriais, áreas ricas e pobres, montanhas, vegetação, praias, áreas de lazer e uma gama fantástica de pontos turísticos inspirados em suas contrapartes reais. Encontrar estes locais turísticos e tirar uma selfie garante pontos e contribui para o aumento da rede de seguidores da DedSec – quanto mais seguidores, mais rápido o acesso a certas missões. Aliás, a "arte da selfie" é uma diversão à parte e pode despertar as mais diversas reações em desconhecidos: insultos, palavrões, pessoas querendo aparecer, motorista tirando satisfação e até brigas de casais.

FORA DA CAIXA

Watch Dogs 2 não foge muito das regras dos jogos de mundo aberto, mas as infames "Ubi Towers" (pontos para escalar e liberar os colecionáveis da região no mapa) não estão mais presentes. Muitos itens aparecem apenas quando você passa próximo deles. Vagar pelo cenário tem outras vantagens, como observar o comportamento das pessoas e ver como esse mundo foi criado de forma orgânica, com situações absurdas e criativas. Além disso, cada cidade esbanja diversidade e um pouco de regionalismo, tornando interessante explorar todas as áreas.

A ferramenta de hackear o celular alheio continua divertida e dá acesso a conversas e mensagens particulares, à possibilidade de roubar dinheiro da conta bancária e a usar câmeras de segurança para monitorar ambientes controlados. Não demora para textos e áudios repetidos

As cenas de trabalho em equipe fazem o jogador se sentir parte da turma

começarem a aparecer – além de alguns que não foram traduzidos para o português –, mas, no geral, a dublagem nacional está excelente, fazendo uso de várias piadas e referências da nossa cultura.

O celular no jogo dá acesso a diferentes aplicativos: navegação do mapa, seleção de missões, encomenda de carros, tarefas de motorista, ouvir músicas e outros. A trilha sonora disponível é bem variada (tem até Daniela Mercury!). Cada gênero musical tem uma estação de rádio própria, com direito a pequenos programas de bate-papo interessantes de acompanhar.

A pilotagem também passou por uma repaginação. Há uma grande variedade de veículos terrestres, cada um com seu estilo próprio de direção. Todos são confortáveis e não parecem barcos com pneus escorregadios como no jogo anterior. Depois de certas missões, uma série de corridas fica disponível (drones, karts, veleiros, motos, carros), o que aumenta ainda mais a diversão.

GUERRA ONLINE

O modo multiplayer volta refinado e melhor integrado ao cenário principal. No jogo anterior, o jogador era isolado para uma área específica, o que resultava em telas de loading e uma experiência dividida. *Watch Dogs 2* faz o contrário. Embora tenha menos modalidades, elas estão integradas à trama principal do jogo e mantêm todos os cantos do mundo aberto como cenário. Dessa forma, se a missão acabar você pode continuar jogando normalmente sem enfrentar telas de carregamento.

A missão de Invasão Hacker é a mais interessante por testar a criatividade

T-Bone entra para a DedSec, mas ele não é o único personagem do jogo anterior a aparecer em *Watch Dogs 2*

DRONES

Marcus possui dois drones para ajudá-lo nas missões: o Jumper (carro de controle remoto) e o Quadricóptero (drone aéreo). O Jumper passa por passagens estreitas e navega por tubulações de ar para pegar itens ou interagir com painéis além de distrair inimigos. Já o Quadricóptero funciona melhor para ver os arredores e oferece uma noção do que você está prestes a enfrentar. Ele também ajuda a resolver certos quebra-cabeças de energia: mire nos pontos de conexão e gire-os para conectar os pontos. Fique atento: ambos podem ser facilmente destruídos, o que impossibilita usá-los durante um período de tempo.

de como usar o mundo e seu comportamento junto aos NPCs como disfarce. Ela surge de forma aleatória no mapa para você hackear outro jogador (mantenha-se oculto no campo de ação) ou ser hackeado (identifique o invasor e neutralize-o). Nas operações Caça ao Crime, você pode convidar um amigo para ajudá-lo de forma cooperativa a roubar informações, libertar reféns ou sabotar negócios ilegais. Também existem dois tipos de modo Caçador de Recompensas, em um você e outro jogador aleatório devem caçar um terceiro jogador; no outro, você é o alvo e deve abater seus caçadores e fugir da polícia.

É recomendado completar a campanha e evoluir todas as habilidades para jogar online. Do contrário, as disputas competitivas tornam-se extremamente injustas. Mas o que realmente incomoda é a demora do jogo para achar e juntar pessoas. É frustrante ficar à mercê da sorte, especialmente quando já se fez tudo de interessante em *Watch Dogs 2* e o multiplayer é a única coisa que pode mantê-lo jogando. Falta um pouco de otimização na busca. Exceto por isso, as modalidades são divertidas e há espaço para novas experiências.

8

VEREDITO

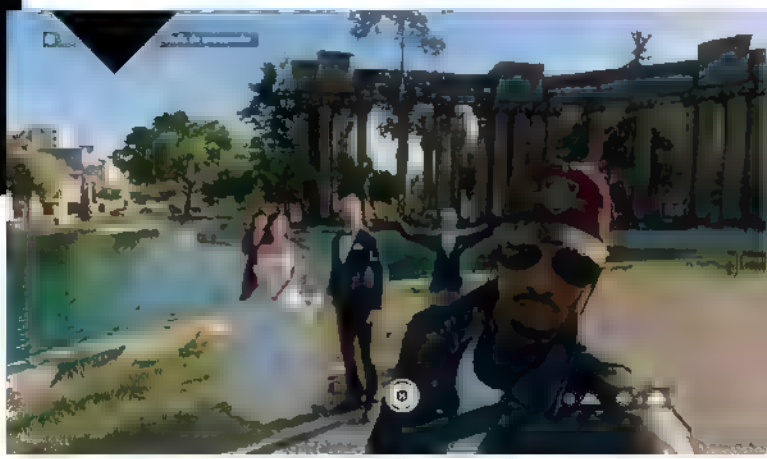
Watch Dogs 2 se torna o GTA da [illegible]. É uma grata surpresa ver que o foco evoluiu muito em relação ao antecessor e trouxe personagens cativantes, vários tipos de missões e uma liberdade insana de coisas para tornar seu mundo maior. *WD 2* é tudo o que o primeiro jogo deveria ter sido.

10 SITUAÇÕES CURIOSAS

Existem coisas que só acontecem no mundo de *Watch Dogs 2*. Há diversos eventos e situações nas ruas de São Francisco que mostram como esse mundo é "real". Alguns são ativados com a sua interferência, enquanto outros dependem da sorte para serem observados. Separamos dez dos mais curiosos, divertidos e bizarros.

1 INTROMETIDO

Interagir com pessoas pode levar a diversas reações, mas tirar selfies com gente ao fundo é um gerador de acontecimentos inusitados. Por exemplo: visite o Palácio de Belas Artes, em São Francisco, para fazer parte de um ensaio fotográfico de casamento. O casal e os padrinhos podem ignorar o fotógrafo oficial do evento e fazer poses ridículas para sair na sua foto. O fotografo talvez não goste muito e venha bater em Marcus, criando uma confusão geral que resulta no noivo ou na noiva correndo e chorando. Divórcio na certa.



2 ESQUISITOS E IRRITADOS

São Francisco é conhecida por ter uma galera meio pirada, e o jogo mostra isso muito bem. No final da calçada do Pier 39 você pode encontrar o Homem-Arbusto: um maluco que simplesmente finge ser uma planta. Outra lição importante é não mexer com quem está quieto. O segurança drag queen no bar em Castro Theatre possui humor inconstante em relação a uma selfie: ele pode fazer poses engraçadas e até xavecar Marcus – ou partir para a porrada caso dê na telha.

3 [illegible]

Durante o dia, em São Francisco, visite o centro da área que fica à esquerda do parque Damas Pintadas. Lá você encontra uma galera mais "à vontade" do que o normal curtindo uma festa hippie. Já em Marin, no píer central da rua principal (perto do esconderijo), há uma festa eletrônica com playboys e patricinhas que não reagem muito bem à sua presença. Esnobes...

4 UBISOFT

5 [illegible]

O esconderijo da DedSec em São Francisco fica embaixo da loja Gary's Games & Glory, uma loja na qual você pode conversar com os frequentadores do local para ouvir sobre jogos de RPG de mesa. Procure interagir com Wrench sempre que encontrá-lo para ouvir conversas extras sobre filmes e séries antigas.

6 CARRO JURASSIC PARK

Um dos carros secretos do jogo é o Jipe do filme *Jurassic Park*. Ele se encontra em uma área fechada do outro lado da rua principal do esconderijo em Lakeside Park, em Oakland. A buzina do veículo é um rugido de dinossauro que faz estremecer a tela do jogo e assusta as pessoas próximas

7 INDELICADO

Durante o dia, vá para Embarcadero Center em São Francisco. No andar superior, siga pela passarela até o fim do caminho. Do outro lado da rua há um casal parado próximo da mureta de vidro. Espere acontecer o pedido de casamento e tire uma selfie do momento. Dependendo do humor do casal, eles podem levar tudo numa boa e até participar da foto – ou ambos podem se estressar com Marcus, sair na pancadaria, e terminar o relacionamento ali mesmo no meio do barraco

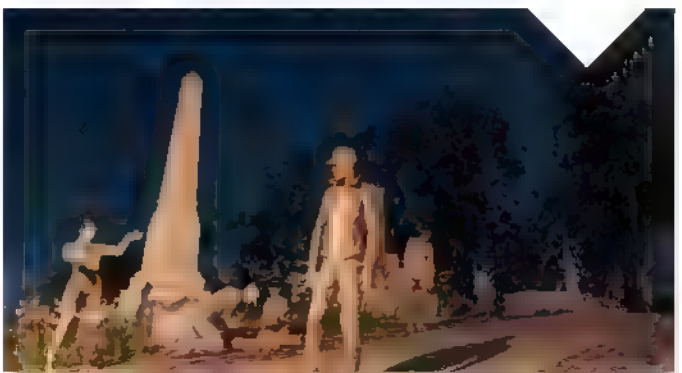
8 [illegible]

Durante a noite, em Oakland, você pode participar de um Flash Mob (grupo de pessoas fazendo uma coreografia artística) dentro da praça de arte, do outro lado da rua na lateral do Tribunal Superior de Oakland. Também é possível ver uma galera dançando de forma frenética (e ridícula) na área industrial, no fim da rua da Starter Oil Co., próximo da ponte Richmond-San Rafael

9 PRENDER OU NÃO PRENDER?

10 MADRUGADA DOS MORTOS

À direita de Baker Beach, em São Francisco, há um cemitério. Visite-o durante a noite para encontrar alguns atores fazendo uma encenação de um ataque zumbi em um dos túmulos. Se você chegar devagar e tirar uma selfie, eles vão se manter na interpretação, mas caso apareça correndo na direção deles, pode sair briga generalizada



TÁ TUDO MAPEADO

Alguns coletáveis de *Watch Dogs 2* só aparecem no mapa se você passar perto deles. Para facilitar sua vida, siga o nosso mapa para encontrar tudo o que realmente importa: Dados-chave, Pontos de Pesquisa, Veículos Únicos e Pontos Turísticos.

Os 24 **Dados-Chave** abrem as habilidades de Marcus, enquanto os **Pontos de Pesquisa** servem para evoluí-las. Os 57 pontos **Pontos Turísticos** servem para tirar selfies para aumentar o número de seguidores da DedSec. Caso não consiga encontrar o que deve ser fotografado, abra o aplicativo ScoutX para ter uma imagem prévia. Os **Veículos Únicos** são modelos especiais de carros com pinturas únicas. Fora isso, Marcus também pode habilitar uma roupa secreta de gnomo. Use o Jumper para entrar na parte de baixo do ponto A e achar o laptop. Vistoe os dez pontos marcados em nosso mapa para coletar as estátuas – algumas no subterrâneo, outras em telhados (use o Jumper). Após coletar as dez estátuas, entre na barraca marcada no ponto B e pegue a roupa "?!"

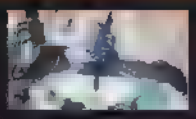
DETONADO

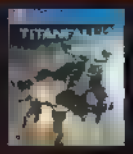
+12 HORAS

Para curtir a campanha, encontrar os coletáveis e pegar todos os troféus

ANÁLISE E DETONADO PAULO FERREIRA

Lea e poderoso, o titã BT é o melhor irmão de armas que um soldado poderia ter





CONSOLE PS4
GÊNERO TIRO
PRODUTORA RESPAWN
DISTRIBUIDORA EA

TITANFALL 2

A GUERRA DE TITÃS CHEGA AO PLAYSTATION COM UM MULTIPLAYER AVASSALADOR E UMA CAMPANHA MUITO SATISFATÓRIA

POR PAULO FERREIRA

Pode-se dizer, de certa forma, que *Titanfall 2* começou a ser concebido em 2010. Esse foi o ano em que Jason West e Vince Zampella, fundadores da Infinity Ward e criadores de *Call of Duty*, foram demitidos pela Activision por insubordinação. Não demorou para que outros 46 funcionários pedissem demissão para se unir a West e Zampella na criação de uma nova produtora, a Respawn Entertainment.

O primeiro título da empresa, *Titanfall*, foi lançado três anos depois para Xbox e nunca chegou ao PlayStation. É verdade que o jogo "morreu" rapido, principalmente por não contar com uma campanha tradicional, a ideia de ter uma história integrada ao multiplayer não funcionou muito bem. No entanto, o jogo teve um grande impacto nos jogos de tiro (sobretudo em *Call of Duty*) por conta de seus pulos duplos e corrida livre. Isso sem falar nos enormes titãs no meio do combate.

Chegamos em 2016, e *Titanfall 2* veio com a promessa de ser uma evolução do título anterior. O jogo de fato faz isso, mas sem deixar de reconhecer as qualidades de seu predecessor. Desde o começo, atirar é prazeroso – a qualidade essencial para qualquer jogo de tiro. O impacto dos tiros e o peso das armas quase pode ser sentido no momento do disparo. Somado a isto está o ataque corporal, um dos mais brutais do gênero – às vezes dá vontade de sair correndo só para atacar os inimigos com as próprias mãos.

SENTA QUE LÁ VEM HISTÓRIA

A Respawn mostra que ouviu sua comunidade para produzir o novo título sobretudo ao voltar atrás nos moldes de design e criar uma campanha para apenas um jogador. A história segue os padrões dos velhos *Call of Duty*, com uma fase inicial que funciona tanto como tutorial, quanto corrida contra o tempo com tiros ao alvo. O protagonista Jack Cooper é um fuzileiro da Milícia, uma união entre colonos, bandidos e mercenários que lutam pelo domínio da Fronteira contra a poderosa IMC, uma corporação que explora os recursos naturais da região e destrói o meio-ambiente. O enredo traz uma luta contra as adversidades. Após a morte de seu mentor, o piloto Lastimosa, Cooper toma o controle do titã BT-7274 e precisa encontrar baterias para o novo companheiro robótico. As belas florestas e animais selvagens lembram o primeiro *Crysis*, e vários grupos de soldados devem ser derrotados furtivamente ou em troteios.

O nível de criatividade no design de fases se destaca. Há idas bem originais que fogem dos cenários genéricos em fábricas ou galpões, como uma área de linha de montagem de casas pré-montadas. O melhor exemplo é uma fase com viagem temporal, em que é necessário ir e voltar no tempo para alterar elementos e progredir. Para isso, as fases empregam bem a corrida por paredes e o pulo duplo em seções de plataforma, algo incomum em jogos com perspectiva em primeira pessoa.

Seu robô pode executar títãs inimigos e arrancar seus pilotos

A variedade de titãs garante que exista um para cada estilo de jogo

GUERRA DE TITÃ

Ao ativar BT, o jogo começa de verdade. O robô possui vários conjuntos de personalização que vão sendo encontrados durante a campanha e servem como prévia para os diferentes tipos de titãs do multiplayer. Cada conjunto possui diferentes armas, defesas e especiais, mas todas as habilidades do titã são divertidas e fáceis de usar.

A história de *Titanfall 2* está longe de ganhar qualquer Oscar, mas isso não importa tanto. A campanha possui uma pegada mais parecida com os jogos de tiro antigos, em que o foco principal é o troteio. Não há um enredo muito elaborado ou personagens carismáticos aos quais se apegar – a exceção é BT, que esbanja bom humor em suas falas robóticas cheias de piadinhas e comentários engraçados. O tom leve do personagem é fundamental para criar um vínculo entre o titã e o jogador. Uma adição bacana são as opções de conversa que surgem na tela, permitindo escolher o que falar com o robô gigante em alguns diálogos.

A campanha traz momentos espetaculares, mas o multiplayer é ainda melhor. Há várias oportunidades para belas jogadas, seja ao acertar um tiro na cabeça de um adversário enquanto corre pelas paredes ou pular nas costas de um titã inimigo e roubar sua bateria. Dentro dos titãs também existe a possibilidade de dar golpes corpo a corpo nos robôs inimigos para fazer grandes execuções, como pisar no titã adversário, puxar o piloto de dentro e atirar-se no meio do ar.

ROBÔS GIGANTES

O principal modo multiplayer é o Recompensa, que coloca duas equipes com seis jogadores para derrotar inimigos controlados por IA em troca de dinheiro ao mesmo tempo em que se enfrentam. Entre as ondas de adversários, os jogadores devem depositar os lucros no banco, e a equipe que somar cinco mil créditos antes ganha. Ao eliminar jogadores adversários você retira metade de seus lucros e os adiciona a sua conta.

A personalização de pilotos e titãs é simples e satisfatória. Há diferentes tipos de habilidades, como o Holoprojetor (clones que copiam seus movimentos e enganam os inimigos) a Parede M (lança uma mina que cria um escudo de força transparente) ou o Gancho (agarra em superfícies ou inimigos para ir em alta velocidade na

Os momentos em que Cooper é arremessado por BT são de tirar o fôlego

Os vilões são pouco memoráveis, mas as lutas contra eles são desafiadoras

direção do alvo). Além disso, os pilotos podem carregar duas armas e dois kits de habilidades. O espaço para arma primária pode ser ocupado por diversos tipos de fuzis, escopetas, submetralhadoras ou mesmo lança-granadas, enquanto o espaço secundário é reservado para pistolas ou armas anti-titã. Já os kits trazem habilidades passivas para o piloto, como furtividade, regeneração rápida e até embarque nos titãs por teleporte.

Quanto aos robôs gigantes, existem seis tipos diferentes, cada um com seus pontos fortes e fracos. O Scorch, por exemplo, é lento, mas tem um escudo de calor que queima os adversários e cilindros de gás incendiário. Já o Ronin é frágil, mas possui uma espada para ataques corpo a corpo e um teleporte rápido. Todos eles possuem um ataque devastador desbloqueado após um certo tempo de jogo com o titã, que vai desde a saraivada de mísseis do Tone à mira automática do Legion.

O sistema de progressão é inteligente e deixa o jogador livre para jogar com seus personagens e equipamentos preferidos. Focar apenas em uma combinação de armas é suficiente para subir de nível rapidamente e desbloquear novas habilidades. Se existe uma arma de nível alto e você não quer esperar, também existe a opção de gastar os créditos para comprá-la antes. O dinheiro é só virtual e, felizmente, não há microtransações. Quase um milagre em 2016.

VEREDITO

Titanfall 2 é a reunião dos melhores conceitos e ideias do título original transformados em um jogo novo. Esse é o FPS mais completo do ano

RAIO-X PRO-BR

O QUE FAZER EM... TITANFALL 2

15% Pisando nos inimigos para liberar o núcleo do seu titã.

11% Xingando o piloto que te matou enquanto você atravessa neve.

11% Usando o gancho para voar pelo cenário e acabar esmagado por um titã adversário.

27% Correndo pelas paredes para evitar disparos inimigos enquanto ri como um bobo.

Pilotando nos titãs inimigos para roubar a bateria e recuperar a vida do seu robô.

CENTRAL DE [illegible]

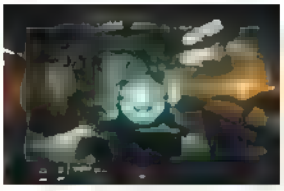
MULTIPLAYER

O sistema de créditos de *Titanfall 2* permite desbloquear armas e habilidades dos titãs e pilotos mais cedo, sem a necessidade de chegar ao nível necessário. O jogo também possui uma ampla variedade de skins, incluindo a camuflagem rosa néon.

AMOR/ÓDIO

SAMURAI DO FUTURO

Esmagar um piloto minúsculo com a espada colossal do Ronin quando ele vem em sua direção é um dos momentos mais satisfatórios



ENTUSIASMO DRENADO

[illegible]

ESTANTE DE [illegible]US

BRONZE

Use a pancada no chão do Núcleo de Chamas do Scorch para destruir um titã durante a campanha.

SILVER

Derrote a bizarra Ash e seu mecha com espada em uma luta claustrofóbica em uma arena destruída.

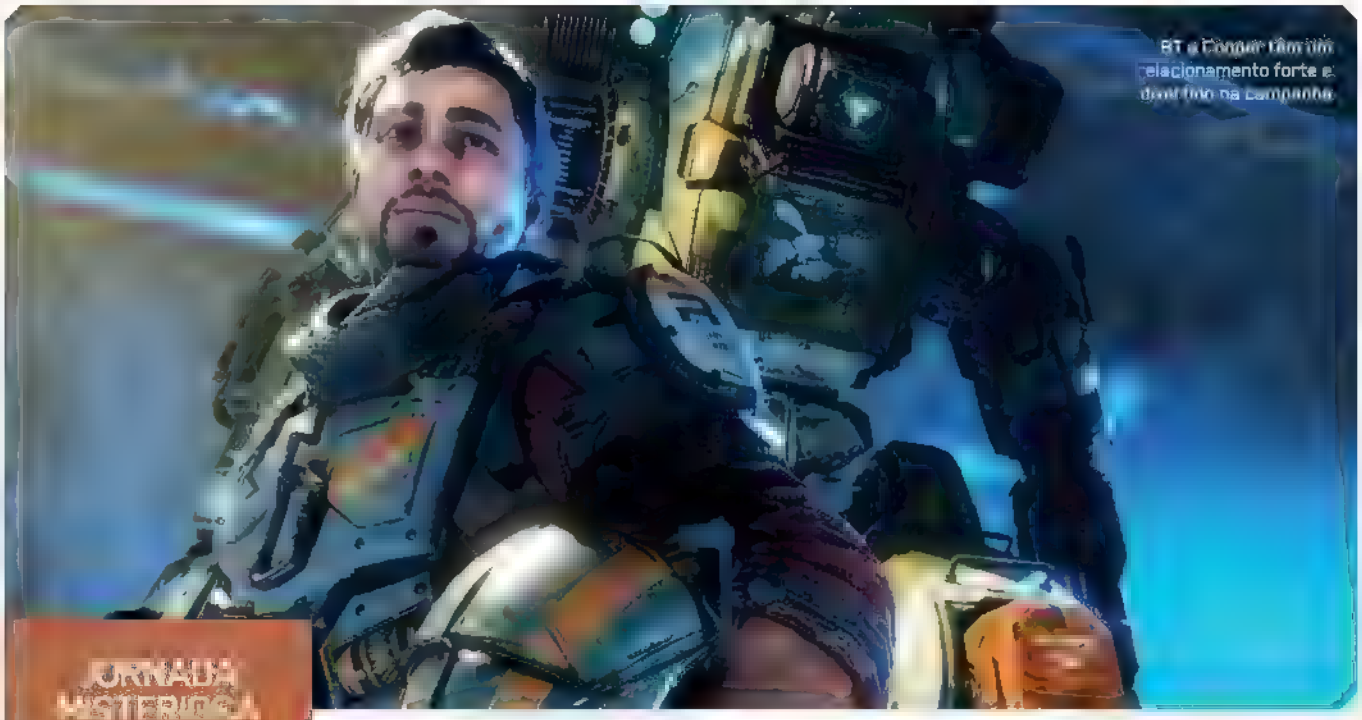
GOLD

Termine a campanha inteira na dificuldade Mestre. Nosso conselho? Nunca pare de correr

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

RUMO À PLATINA Grande parte dos troféus de *Titanfall 2* podem ser conquistados na campanha. Termine-a na dificuldade mais difícil, derrote um titã com cada núcleo adquirido para BT e lembre-se de matar três robôs ao mesmo tempo com um só disparo (Trinca). Destruir um titã como piloto conta para ganhar o troféu Segura, Peão!.



BT e Cooper têm um relacionamento forte e divertido na campanha

ORNADA MISTERIOSA

O DESAFIO DO PILOTO

CAPACETE DE PILOTO 1

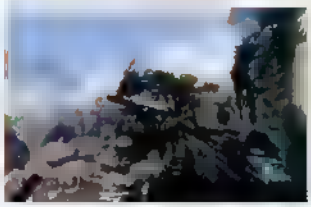
Na última área do teste de velocidade, vá em direção aos três pilares de pedra flutuantes com dois inimigos. O capacete fica sobre o terceiro à esquerda, o único sem inimigos em cima

BT-7274

CAPACETE DE PILOTO 2

Após enterrar Lastimosa, siga o caminho indicado pelo corredor fantasma. O capacete está ao lado de uma capsula de fuga na metade do trajeto.

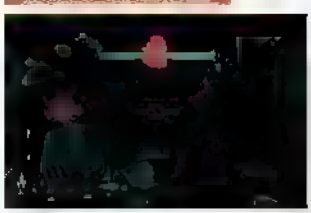
CAPACETE DE PILOTO 3



Após pegar a segunda bateria para o BT, saia da nave e procure por um pedaço de metal grande cravado na rocha. O capacete fica em cima dele

SANGUE E FERRUGEM

CAPACETE DE PILOTO 4



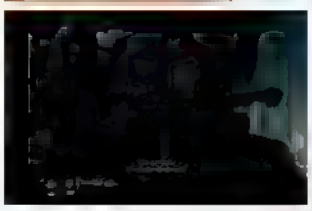
Assim que pegar a nova arma para o BT, olhe para uma área com grade à esquerda para ver o capacete. Para entrar nessa área, dê a volta nos canos que passam por cima da área (iluminados por uma luz vermelha). Pule assim que sair do titã para se agarrar aos canos, pulando para dentro da área fechada em seguida

Os capacetes têm um brilho azul característico que permite vê-los de longe

CAPACETE DE PILOTO 5

Na área que você é obrigado a sair do BT e eliminar os inimigos da área e, antes de entrar pelas portas amarelas, suba acima delas e olhe para trás. O capacete fica em cima do grande tubo. Corra pela parede amarela para alcançar o topo.

CAPACETE DE PILOTO 6



Ao subir nos canos e avistar os soldados aliados, olhe para a esquerda e veja uma área elevada com o capacete brilhando em cima

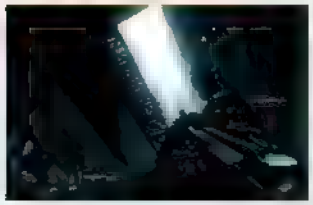
ALGUNS ROBÔS PODEM SER HACKEADOS PARA SE TORNAREM SEUS PARCEIROS

FOI UM DESLIZE Um dos troféus que parecem quase impossíveis é, na verdade, muito fácil de ser obtido. Para conseguir **Deslize Fatal** você deve eliminar três inimigos seguidos a tiros enquanto desliza. Para fazer isso, espere chegar até a última fase da campanha. Quando estiver com a pistola inteligente, deixe a mira automática detectar vários inimigos, deslize pelo chão e segure o gatilho da arma. Problema resolvido.

CAPACETE DE PILOTO 7

Depois de ajudar seus aliados a derrotar os robôs, pule para o outro lado do rio tóxico e atravesse as portas grandes eliminando mais três robôs. À esquerda da porta há uma área inundada de lama tóxica. Para alcançar o capacete corra pela parede da esquerda e tente alcançar os canos que despejam líquido.

CAPACETE DE PILOTO 8



Quando entrar na sala com dois canos amarelos grandes em que é possível ver a luz do sol, olhe para a passarela que atravessa acima da sala. Suba pelos canos amarelos e depois corra pela parede para alcançar o capacete em cima dela.

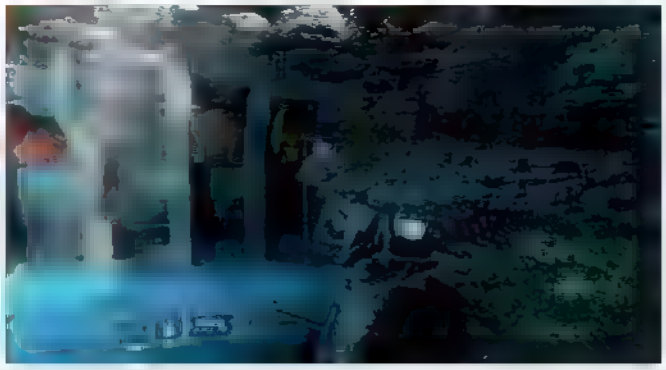
CAPACETE DE PILOTO 9

Na sala circular com as cachoeiras de lama, suba até ver um robô de manutenção. Em vez de correr pela parede e cair do seu lado use o pulo duplo para se agarrar na beirada de concreto acima de ele. O capacete fica no canto.

JORNADA AO ABISMO – PARTE 1

CAPACETE DE PILOTO 10

No começo da fase, ao pular na área com água azul clara, procure por uma caverna escondida na parede de pedra do lado direito.



Esse capacete está logo depois de uma enorme parede rachada de pedra

CAPACETE DE PILOTO 11

Na mesma área, passe pela enorme rachadura na parede de pedra do lado esquerdo. Olhe para a esquerda e você verá o brilho do capacete entre as plantas.

CAPACETE DE PILOTO 12

Na parte em que as árvores estão sendo transportadas, passe pela área mais estreita que leva à área seguinte. Fique de frente para os canos no alto saia do BT e pule imediatamente depois para alcançá-los. Siga para a esquerda por cima deles para encontrar o capacete.

CAPACETE DE PILOTO 13

Após enfrentar os três tritas que saem pelas portas grandes, siga reto até uma área de pouso com uma nave e várias caixas. O capacete está nas pedras diretamente abaixo da zona de pouso.

JORNADA AO ABISMO – PARTE 2

CAPACETE DE PILOTO 14

Após descer o elevador, mate os inimigos e atravesse o cano até uma plataforma de pedra. O capacete fica em uma plataforma semelhante, do outro lado.

CAPACETE DE PILOTO 15

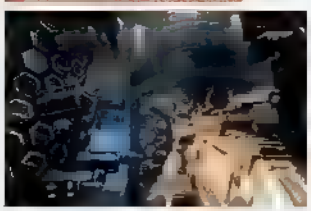
Na linha de montagem, na parte em que as primeiras paredes da casa são colocadas, procure por um elevador do lado esquerdo. Ao subir escale a caixa à direita e depois suba nos canos. Local em que o capacete está escondido.

CAPACETE DE PILOTO 16

Ao sair da casa de lado no final da linha de montagem, vá em direção à casa inclinada. De cima dela é possível ver o capacete ao lado de uma porta de metal. Corra pelo braço mecânico laranja para alcançar a plataforma e depois pela parede de rochas para chegar ao capacete.

JORNADA AO ABISMO – PARTE 3

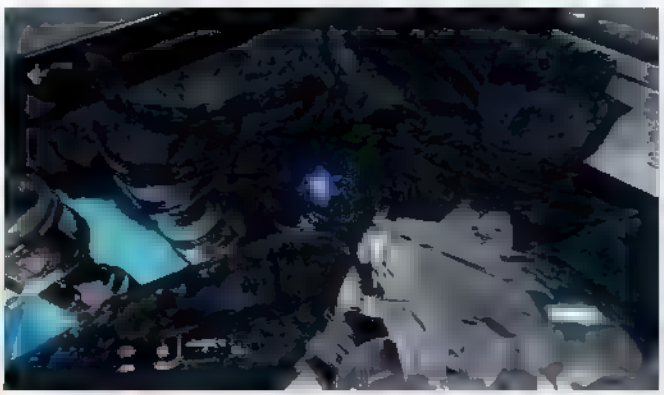
CAPACETE DE PILOTO 17



Após se esgueirar pelos túneis e apertar o painel para abrir as plataformas das colunas, procure pelo capacete no alto da que tem a inscrição "Column 73". Escale as plataformas até o capacete.

CAPACETE DE PILOTO 18

Depois de passar por cima de uma cúpula, atravesse o vão por uma das plataformas e procure pelo coletável em cima de uma pedra do lado de fora de onde BT está.



Mesmo que você morra após pegar o colecionável, ele ainda é adquirido

Algumas vezes os capacetes estão em lugares óbvios no caminho principal

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

CONTRA O TEMPO No tutorial há um desafio de corrida e tiro ao alvo complicado de ser batido. Para os troféus **O Aprendiz...** e **...Vira o Mestre**, é preciso ficar entre os três melhores do placar. Lembre-se que correr pelas paredes é mais veloz do que pelo chão e abuse das granadas elétricas para eliminar grupos de inimigos rapidamente.

CAUSA E EFEITO – PARTE 1

CAPACETE DE PILOTO 19

Ao pular na área com os prédios procure pelo edifício à direita. O capacete fica logo abaixo do número 02 em uma parede vermelha

CAPACETE DE PILOTO 20

Na mesma área, siga em direção a BT. O colecionável fica em cima de um dos postes de luz.

CAUSA E EFEITO – PARTE 2

CAPACETE DE PILOTO 21

No fosso do elevador, escale-o no presente, em que tudo está destruído. Depois, volte ao passado e pule até o capacete

CAPACETE DE PILOTO 22

No corredor em que a parte de baixo está em chamas, corra até o final dele no passado e volte ao presente, correndo pelas paredes

CAPACETE DE PILOTO 23

Após passar pelas três torretas, volte para o presente, pule dentro de um cilindro com alguns vidros quebrados e viaje para o passado outra vez

CAPACETE DE PILOTO 24

O capacete estará visível logo após entrar na enorme sala com plataformas. Basta viajar entre o passado e o presente.

CAPACETE DE PILOTO 25

Depois de deslizar pelo cabo na sala, pule entre as paredes no passado e no presente. O colecionável está na metade do caminho, mas só aparece no passado.

CAPACETE DE PILOTO 26

Ao chegar na plataforma seguinte estenda a ponte pelo painel verde e volte para o presente. O capacete está perto da parede.

O SINALIZADOR – PARTE 1

CAPACETE DE PILOTO 27

Depois de enfrentar alguns robôs na subestação elétrica, procure nessa área pelo capacete

CAPACETE DE PILOTO 28

Após pegar a Chave Voltaica, será necessário ativar um ventilador. Quando voar, procure pelo capacete na parede oposta à saída.

O SINALIZADOR – PARTE 2

CAPACETE DE PILOTO 29

Antes de entrar na estação, vá até a plataforma embaixo da grande antena. O capacete está em cima de sua base circular

CAPACETE DE PILOTO 30

Olhe à esquerda e veja um brilho azul. Escale essa construção usando o cilindro de metal.

CAPACETE DE PILOTO 31

Após ser arremessado por BT abra a porta à direita com a Chave Voltaica. O colecionável fica lá dentro

Capacetes em lugares altos podem ser pegos com corridas pela parede

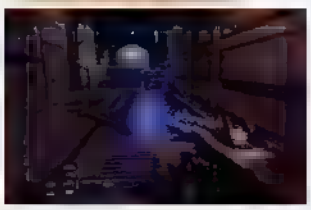
CAPACETE DE PILOTO 32

Depois de mover a parede com a grua, suba as escadas até ver a construção redonda e laranja. Suba pelas caixas à esquerda para encontrar o capacete

CAPACETE DE PILOTO 33

Ao mover a próxima parede com grua, suba as escadas até a próxima cabine e vire para trás. O capacete está na construção.

CAPACETE DE PILOTO 34



Ao encontrar a área onde os dois soldados trancam as portas, suba na área acima da porta que foi trancada para encontrar o item.

CAPACETE DE PILOTO 35

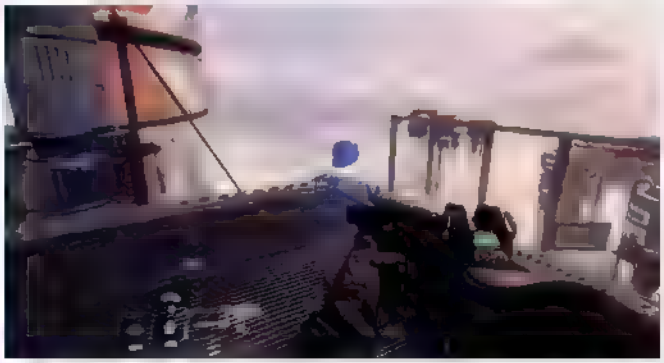
Ao lado da sala onde ficam os controles da grua que segura a

EM 'CAUSA E EFEITO' É PRECISO IR E VOLTAR NO TEMPO PARA ENCONTRAR OS COLETÁVEIS

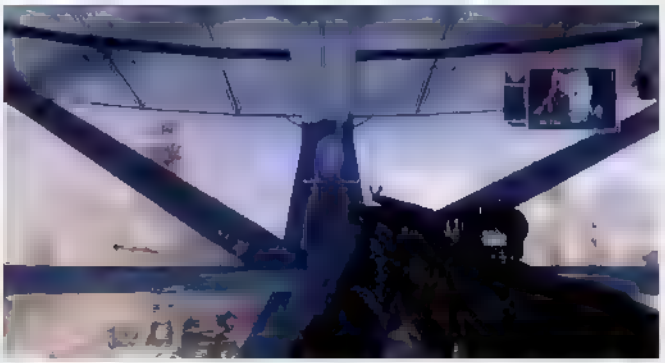
Mude do passado para o presente no meio do ar para pegar o colecionável

Pule nos cantos das paredes para conseguir escalar até o topo

AMIGOS DIGITAIS Há apenas três troféus associados ao modo multiplayer. Começou... é obtido ao vencer sua primeira partida em qualquer modo. O segundo é Livre Associação outra rede no multiplayer. Por fim, o e Preparado exige que você personalize o equipamento de um de seus pilotos. Fácil.



É possível deslizar pelos cabos em alta velocidade para baixo e para cima



Equilibre-se no suporte da antena para chegar facilmente a este capacete

antena, procure por um prédio com o número 04. O capacete fica logo acima desse número.

CAPACETE DE PILOTO 36

Assim que BT arremessá-lo novamente, vá para a esquerda até ver o capacete na subida de algumas escadas.

CAPACETE DE PILOTO 37

Ao escalar para a armação branca embaixo da antena, fique de olho do lado direito para encontrar o brilho do capacete em um suporte.

PROVA DE FOGO

CAPACETE DE PILOTO 38

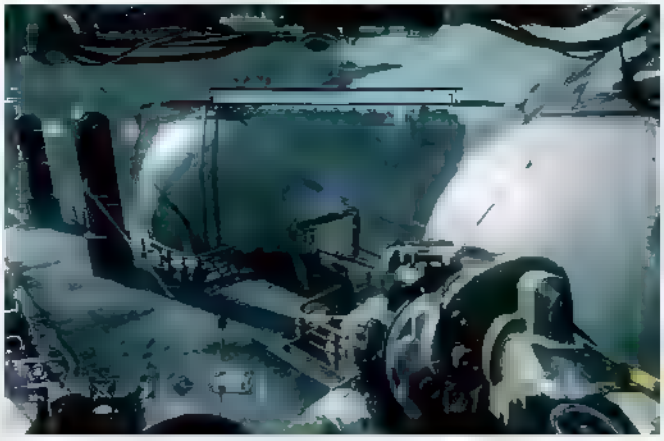
Ao entrar na base inimiga, procure pelas grades amarelas à esquerda. Pule e encontre o colecionável entre as duas máquinas.

CAPACETE DE PILOTO 39

Pouco antes da entrada do elevador procure um cabo amarelo no chão. Desça do titã e siga-o até a abertura na parede. O capacete fica no final desse caminho.

CAPACETE DE PILOTO 40

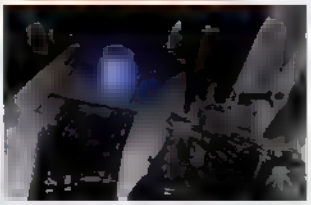
Assim que sair do elevador fique de olho para os dois tanques redondos do lado direito. O capacete fica em cima de um cano no meio deles.



Alguns lugares exigem que você pule de dentro do titã para alcançá-los

A ARCA

CAPACETE DE PILOTO 41



Depois de ser arremessado por BT e pular da nave para a embarcação inimiga, pule da última plataforma à direita para fora da nave em direção ao brilho azul usando o segundo pulo para alcançar o outro lado.

CAPACETE DE PILOTO 42

Quando a equipe 6-4 subir a bordo, a Comandante Briggs chega com sua nave. Tente pular na asa traseira de sua nave e correr pela lateral para entrar dentro dela antes que as portas se fechem. O capacete fica atrás do titã de Briggs.

CAPACETE DE PILOTO 43

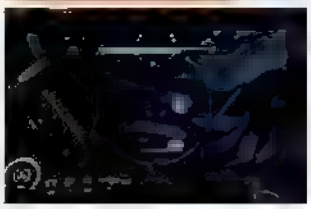
Depois de eliminar todos os inimigos na área seguinte, siga em direção às escadas, mas não suba. Em vez disso, corra pelo passadiço à direita até o fim. O capacete está ao lado da última nave.

A ARMA QUÂNTICA

CAPACETE DE PILOTO 44

Assim que chegar à primeira área a céu aberto com vários inimigos mate todos eles com a pistola inteligente e procure pelos enormes cabos de energia do lado esquerdo. Suba por eles até o topo do edifício A30 e depois sobre o soquete gigante marcado com um número 10.

CAPACETE DE PILOTO 45



Após o combate com vários titãs, você deve entrar em uma construção circular. O capacete fica em cima de um cano vermelho no meio do teto ao fundo. Corra pela parede no canto esquerdo ao fundo para alcançar um cano vermelho e andar por cima deles até chegar ao colecionável.

CAPACETE DE PILOTO 46

O último capacete está no fundo superior direito da sala com os hologramas azuis. Pule do titã para cima da área de observação com janelas de vidro. Depois suba para cima dos canos e, por fim, escale o grande cabo de energia preto.

Seu personagem passa de soldado no campo de batalha a capitão de uma enorme nave espacial

FOI PRO ESPAÇO

HEITOR DE PAULA

COD: INFINITE WARFARE

Isso é o melhor que pode fazer, Infinity Ward?

Quem joga *Call of Duty* todo ano sabe que nunca é o mesmo jogo. Cada um deles transmite a filosofia do estúdio que criou aquela versão. Este é o ano da Infinity Ward, que sempre vai carregar o estigma de não ser mais aquela Infinity Ward dos dois primeiros *Modern Warfare*. Seria uma oportunidade para mostrar identidade própria, mas *Infinite Warfare*, assim como *Ghosts* (o jogo anterior do estúdio), é apenas mais um *Call of Duty*.

O multiplayer é o que mais passa essa sensação porque é basicamente o mesmo de *Black Ops III* com algumas mudanças, que não foram tão boas quanto o esperado. A movimentação é igual à do ano passado: com pulos duplos, deslizes e corridas pelas paredes. Porém, o jogo está um pouco mais lento que *Black Ops III*, e por isso não tem muita graça andar pelas paredes. Há um peso maior nos movimentos dos personagens, que só ajuda a deixar o jogo chato.

Veja bem, o multiplayer de *Call of Duty* sempre é divertido. A fórmula, com sua fluidez e simplicidade, sempre satisfaz ao subir de nível, no destravamento de armas e killstreaks ativos. Mas são os detalhes que tornam uma versão mais memorável que outra.

Os mapas são outro fator. A grande maioria das arenas de *Infinite Warfare* é sem graça e mal executada. Você nunca está seguro, pois há passagens em todos os cantos (o mesmo problema de *CoD Ghosts*). Por conta disso, você geralmente não morre de frente para o adversário, o que torna a experiência decepcionante. Não adianta nada lutar com uma vista de Júpiter ao fundo se o mapa em si é só mais uma fábrica sem graça. Além disso, a movimentação não é muito integrada ao design dos mapas. Falta verticalidade ao design – os caminhos pelas paredes parecem forçados.

O sistema de Módulos de Combate – que seria uma evolução dos Especialistas de *Black Ops III* – também é sem graça. Cada módulo traz uma arma poderosa e uma habilidade passiva exclusiva, mas elas não têm tanta personalidade quanto no jogo anterior – basicamente são armas que matam qualquer um facilmente ou habilidades de que você nem lembra durante a partida. Este multiplayer é o mais esquecível desde *Ghosts*, justamente o jogo anterior da Infinity Ward. Talvez seja a hora da Activision dar uma chance para a Raven cuidar do multiplayer do próximo projeto e deixar a Infinity Ward a cargo do resto – o estúdio provou que consegue fazer uma boa campanha.

FICHA

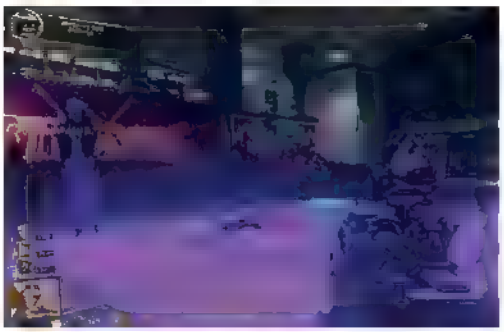
CONSOLE PS4
GÊNERO AÇÃO/MUNDO ABERTO
PRODUTORA INFINITY WARD
DISTRIBUIDORA ACTIVISION
DUBLAGEM/LEGENDA PORTUGUÊS

ESPAÇO PARA BRILHAR

O modo para um jogador é a melhor coisa do *Call of Duty* deste ano, algo que nunca aconteceu desde que *Modern Warfare* mudou o multiplayer para sempre. A estética do jogo funciona bem nesse modo e há ideias que não esperávamos ver em um jogo da série.

A história é bem qualquer coisa. Gente que nasceu em planetas colonizados fica de saco cheio da Terra e quer dominá-la. O vilão (interpretado pelo mesmo ator que faz o Jon Snow em *Game of*

Acima As batalhas no espaço são caóticas: não dá para saber qual o lado de cima



Direita Zumbis na Spaceland tem muitas piadas e músicas dos anos 1980

Acima Os cenários variam entre naves espaciais e tiroteios em terra firme

Thrones) é esquecível, e não há um motivo claro para essa invasão. Você é um tenente que acaba como o único capaz de comandar uma das duas naves restantes na defesa da Terra precisa deter os caras maus

Porém *Infinite Warfare* faz um bom trabalho no resto da campanha. Pela primeira vez desde *Black Ops* terminamos uma campanha sabendo o nome dos companheiros de batalha. O nível de lealdade dos oficiais da nave fica marcado até o final do jogo e os diálogos são legais especialmente os do Ethan, o robô com alta tendência a fazer piadas para se entrosar com tropas. Na última missão ele já é um verdadeiro amigo, e um personagem muito mais legal que a grande maioria dos companheiros de *Call of Duty*

As missões seguem uma estrutura diferente. São apenas cinco missões principais, mas elas duram cerca de uma hora cada e apresentam ótimos momentos roteirizados que sempre levam a um clímax no final do segmento. Entre elas aparecem missões para elas opcionais. Elas são curtas e diretas - invadir uma nave para roubar planos ou usar seu "caça espacial" para destruir alguma base inimiga - e essa variedade deixa o jogo interessante

Mesmo não sendo tão legal quanto *Titanfall 2*, o modo para um jogador de *Infinite Warfare* está anos-luz à frente da atrocidade que foi a campanha cooperativa de *Black Ops III*.

VEREDITO

Infinite Warfare é o mais fraco comparado aos grandes jogos de tiro do ano, e um *CoD* menos competente que a média. Não é ruim mas é meio sem graça

RAIO-X PRO-BR

O QUE FAZER EM... *COD: INFINITE WARFARE*

5% Fingindo que esse é um jogo do *Battlestar Galactica*.

Escaneando armas para que elas fiquem disponíveis no seu arsenal

17% Jogando granadas anti-gravidade para fazer os inimigos flutuarem.

13% Decidindo qual a sua música dos anos 1980 favorita no modo Zumbis na Spaceland.

25% Desviando de mísseis, naves e escombros durante as lutas de Jackal no espaço.

TAMBÉM NO *PLAYSTATION VR*

Os donos de PS VR podem entrar na guerra sem levar balas de verdade graças à missão *Jackal Assault*. Pilotar seu jato e derrubar naves inimigas em VR é divertido e não causa enjoos. A experiência é curta, mas gratuita não é necessário comprar o jogo

ZUMBIS

Infinite Warfare também possui zumbis a popularidade desse modo em *COD* é tamanha que a Infinity Ward não teve como escapar da missão. Pelo menos o trabalho foi bem feito. O tema é anos 1980, com músicas da época, David Hasselhoff e piadas apropriadas. O Zumbis na Spaceland é um modo mais acessível que o do ano passado e se apresenta de forma menos misteriosa do que antes. Quem nunca curtiu muito matar as ondas de zumbis deve dar uma chance ao modo este ano

AMIGOS E INIMIGOS

Capitã da nave Tigris que ajuda Reyes em sua luta contra o SDF

Ethan para os amigos, é um droide de combate piadista.

O grande vilão que está tentando tomar a Terra. Adora matar pessoas.

É MELHOR QUE?

O novo jogo da Respawn supera *IW* com a inventividade de sua campanha e movimentação fluida

A qualidade do multiplayer é similar, mas a campanha de *Infinite Warfare* é anos-luz melhor

A coragem na ambientação desse jogo de tiro o torna mais interessante que *Infinite Warfare*

Modern Warfare Remastered (ainda) não é vendido sozinho, apenas em um pacote com *Infinite Warfare*

PANELA VELHA

DOUGLAS PEREIRA

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED

Nove anos depois, um jogo ainda em plena forma

Quanto *Call of Duty* você aguenta em apenas um ano? Se estiver disposto a pegar a edição Legacy de *Infinite Warfare*, você pode testar o seu limite com um remake de *Call of Duty 4: Modern Warfare*, o jogo mais importante da série e provavelmente um dos melhores FPS de todos os tempos. Esta também é uma das melhores remasterizações que existem.

A Raven Software fez um trabalho excelente com este projeto. Tanto a clássica campanha quanto o multiplayer tiveram o visual totalmente refeito, mas de forma extremamente fiel ao original. O multiplayer especificamente passa a sensação de que é o mesmo jogo de 2007 – o que, nove anos depois, significa que é um jogo muito mais bonito do que antes. Não são gráficos de fazer inveja a *Battlefield 1* ou algo do tipo, mas é um ótimo trabalho.

Esses eram tempos mais simples para *Call of Duty*: uma campanha curta e um modo online de atirar nos amigos já eram algo revolucionário na época.

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO TIRO EM PRIMEIRA PESSOA
PRODUTORA RAVEN SOFTWARE
DISTRIBUIDORA ACTIVISION
ÁUDIO/TEXTO INGLÊS/PORTUGUÊS

A campanha ainda é memorável e funciona tão bem quanto antes, embora fique a impressão de que a dificuldade Veterano esteja ainda mais complicada (não lembramos dessa constante chuva de granadas impossíveis de desviar no PS3). As situações têm o drama elevado principalmente por causa da nova iluminação. Basta jogar a missão Crew Expendable (o início clássico em que sua equipe invade o navio cargueiro) e notar como a chuva e as luzes se comportam no cenário noturno. É bem bonito mesmo.

Esse não é o único exemplo. Fases clássicas como Shock and Awe (a da bomba) e a famosíssima All Ghillied Up (aquela com Price jovem seguindo o sargento Macmillan em Chernobyl) ainda figuram entre os melhores momentos de toda a série.

Já o multiplayer é um caso curioso. De certa forma é revigorante voltar a algo que foi jogado por tanto tempo e foi tão influente, mas matar essa saudade vem com alguns sacrifícios. *COD* evoluiu bastante de *Modern Warfare 2* em diante, e algumas escolhas (ou a falta delas) são bastante sentidas neste remaster. O atual sistema Pick 10 de escolha de armas e equipamentos é bem mais robusto e flexível, por exemplo, e não poder derrubar os radares no céu é horrível.

Este jogo ainda é incrivelmente divertido, e há algo mágico em voltar a destruir todo mundo no mapa Crash ou jogar uma partida de Quartel General. Só não fique surpreso se ele não prender você por tanto tempo. Além disso, com a base de jogadores dividida entre *Infinite Warfare* e *MWR*, há menos jogadores aqui do que esperávamos – se a Activision vender *MWR* separado, isso deve se resolver.

VEREDITO

Modern Warfare Remastered é um excelente jogo e vale o valor extra para quem ainda vai comprar *Infinite Warfare*. A dúvida é se você está disposto a comprar o medíocre *IW*

Amnesia: Collection contém o primeiro jogo (*The Dark Descent*), o DLC *Justine* e a sequência *A Machine for Pigs*

MEDO E TERROR | JEN SIMPKINS

AMNESIA: COLLECTION

Uma trilogia assustadora que você nunca vai esquecer

Geralmente, jogos de terror são muito divertidos. Por isso, não tenho certeza se consigo chamar *Amnesia: The Dark Descent* de "jogo de terror", porque "divertido" não é uma palavra que eu associaria a essa obra-prima dos survival horrors. Agora que o jogo chegou ao PS4 em um pacote com três jogos, ele ainda me faz ter reações extremas. Minhas mãos tremem, eu começo a suar e me sinto meio enjoada. Eu nem sei porque continuo jogando. Resumindo, é uma simulação estranhamente vívida de medo real.

Sua eficiência não pode ser atribuída à sua premissa apenas decente. Você controla Daniel, que acorda dentro do castelo de Brennenburg com... amnésia (surpresa!) e sem saber para onde ir, exceto por uma única instrução que ele deixou para si mesmo: matar o Alexander. O terror também não é por causa dos Gatherers que perseguem Daniel. Abominações humanoides nuas, com a boca aberta até a cintura ou cabeça aberta como uma aranha. E também nem é o áudio de grande qualidade (você precisa jogar com fones de ouvido. À noite. Sozinho. Sem trapacear) que exala perigo com sons como os de navalhas sendo arrastadas pelas cordas de um violino. Não. É tudo graças ao sistema de sanidade.

Se você ficar nas sombras por muito tempo, Daniel começa a sofrer fortes alucinações audiovisuais. A tela treme e gira, insetos fantasma sobem nele, o som de dentes rangendo aparece... Uma lanterna e um isqueiro oferecem uma luz para sua mente voltar para o lugar... e também facilitam o trabalho dos monstros para encontrar você. O pior é que olhar para os Gatherers deixa Daniel doido e faz eles descobrirem sua posição.

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO TERROR
PRODUTORA FRICTIONAL GAMES
DISTRIBUIDORA FRICTIONAL GAMES
ÁUDIO/TEXTO INGLÊS

JOGADO AOS PORCOS

É uma ideia inspirada. É brilhante o bastante para esconder os enigmas de física básicos (que pelo menos funcionam bem com o DualShock) e um final bizarro. Por isso mesmo, a falta desse sistema faz muita falta na sequência, *A Machine for Pigs*. Trata-se de uns homens porcos em um abatedouro e não há escolhas para fazer em meio ao pânico induzido pela insanidade, porque ela não está no jogo. Você apenas corre e se esconde de porcos perturbadores após de passar por um quebra-cabeça sem graça e pela história atrapalhada. Não dá muito medo... e as quedas de framerate não ajudam.

Já o pequeno e psicótico DLC *Justine* desconstrói a festa do bacon com 30 minutos tensos e separados da história principal, com morte permanente, e bons quebra-cabeças que são bem melhores que os de *The Dark Descent*. Porém, certos elementos do primeiro (a prisão, o monstro da água), são partes essenciais da história dos jogos de terror, e obrigatórios na sua lista do PS4. Mas eu ainda não posso dizer que eles são "divertidos".

VEREDITO

The Dark Descent está lá junto com *P.T.* como a experiência mais assustadora do PS4, e *Justine* tem conteúdo muito bom. Mas *A Machine for Pigs* é só carne em decomposição.

Dishonored 2 não fica repetitivo. Emily e Corvo apresentam diferentes linhas de diálogo e formas de jogar

PEDRO SCIAROTTA

DISHONORED 2

Um jogo excelente que cria um universo maior para a série

Desde o início, *Dishonored 2* mostra que não veio para ser apenas mais um título da série, mas para aumentar o escopo e criar um verdadeiro universo para a franquia. O jogo, que se passa 15 anos após os eventos originais, adiciona novos personagens, possui uma nova cidade principal e estabelece novas relações – mostrando-se parte de algo maior, como pode ser visto em mapas pelo cenário, por exemplo.

O novo título se importa a todo momento em contextualizar o jogador, então nem é obrigatório conhecer o primeiro *Dishonored* – embora isso seja sempre recomendado. A premissa da história é interessante. Emily e Corvo são acusados de matar inimigos da coroa – pelo que eles imaginam, um assassino está matando os críticos do governo para incriminá-los. Somado a isso, o duque de Serkonos chega a Dunwall para dar suas condolências no aniversário da morte da Imperatriz Jessamine Kaldwin. No entanto, não demora para ele se apresentar Delilah, supostamente tia de Emily e herdeira legítima do trono. Os soldados sacam suas armas e revelam o golpe para tomar a coroa, em uma disputa de poder que lembra *Game of Thrones*.

O enredo não evolui muito a partir daí, mas é interessante notar como o jogo possui um elenco variado de personagens, com atenção especial para as personagens femininas, e a maioria possui uma história por trás que se amarra aos fatos do jogo – De lah, por exemplo, foi importante em *Knife of Dunwall* e *The Brigmore Witches*, DLCs do primeiro jogo.

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO AÇÃO/FURTIVIDADE
PRODUTORA ARKANE STUDIOS
DISTRIBUIDORA BETHESDA
DUBLAGEM/LEGENDA PORTUGUÊS

POSSIBILIDADES

No começo é necessário escolher o protagonista a ser comandado: Emily ou Corvo. Ambos possuem diferentes linhas de diálogo e poderes sobrenaturais, o que altera as mecânicas de jogo e aumenta o "fator replay" para jogar mais de uma vez. Existe até a opção de recusar a marca do Estranho (Outsider) e jogar sem os poderes. O combate não é tecnicamente perfeito – principalmente se você estiver enfrentando mais de um inimigo ao mesmo tempo –, mas o "jeito certo" de jogar *Dishonored 2* é com paciência para a exploração e na tentativa de ser o mais furtivo possível. Ou pensando em formas inventivas de assassinar os alvos de forma rápida e sem ser visto.

Existem muitas variações com os seis poderes aprimoráveis para cada personagem, além de habilidades passivas e as armas letais e não-letais. *Dishonored 2* acaba se tornando um divertido playground para testar as diversas possibilidades que o jogo oferece. Além disso, assim como no primeiro jogo, a maneira como você joga (levando em conta a letalidade e a furtividade de suas ações) define um nível de caos que altera o final

DISHONORED 2 É UM PLAYGROUND PARA TESTAR TÉCNICAS ASSASSINAS

A IA é muito boa: um guarda reconhece se outro some de repente ou para de falar do nada

A temática steampunk é um dos pontos fortes do jogo e funciona bem nesse mundo

O visual ultrarrealista é bem impressionante em alguns momentos

da história (também definido por outras decisões no meio do caminho). Não matar ninguém ou ser um fantasma passa a ser um objetivo extra – ou o principal se você for esse tipo de jogador. Isso também vale para os alvos especiais, que podem ser assassinados ou eliminados de alguma outra forma – caso opte pela por esta última opção, é preciso cumprir objetivos extras para colocar o plano em prática.

Os cenários de Karnaca, a cidade principal, estão alinhados com a essência do jogo – eles são grandes e permitem diversos tipos de caminhos e abordagens. Algumas fases guardam ideias criativas, com destaque para a mansão mecânica que muda seus cômodos como se fosse mágica ou o cenário com transição temporal entre duas linhas de tempo – parece *BioShock Infinite*. Nada passa a sensação de ser genérico: o quarto de Emily possui seus desenhos de quando era criança e o apartamento de uma assassinada mostra a sua coleção de borboletas, por exemplo. Os objetos ajudam a contar a história.

O que impressiona no jogo é isso: o sentimento de que este é um mundo de verdade. Registros de áudio, documentos e mapas ajudam a contextualizar o cenário, o enredo, os personagens e até a origem de certos inimigos – como as moscas de sangue, que são a praga da vez. Também é algo que exala as qualidades da série *BioShock*. É tudo bem amarrado, o que faz *Dishonored 2* não apenas ser um grande jogo, mas expandir a série a um universo maior.

VEREDITO

Dishonored 2 é um playground de possibilidades e funciona bem para o que se propõe. Mais importante, seja na furtividade ou na matança, a sensação é a de estar um mundo orgânico e com personalidade próprio.

RAIO-X PRO-BR

O QUE FAZER EM... DISHONORED 2

5% Procurando runas para aumentar seu nível de poder

10% Escolhendo qual poder é o mais benéfico

20% Fazendo experiências com os poderes para testar os limites do jogo

Ouvindo um diálogo que pode ajudar você a entrar escondido em algum lugar na hora certa

15% Descobrindo como fazer para destruir um dos soldados autômatos

AMIGOS E INIMIGOS

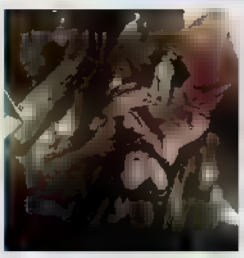
A capitã maneta e capinha do Dreadful Wale é misteriosa e esconde mais do que aparenta.

Sem saber, a doutora é parte fundamental das acusações que Emily e Corvo sofrem.

Uma bruxa cheia de truques que vira imperatriz após um golpe contra Emily

CENTRAL DE [illegible]S

VAI PELA SOMBRA



O poder **Aspecto Sombrio**, de Emily, a transforma em uma sombra que anda de forma sorrateira – ótima para furtividade. Já o **Doppelgänger** cria um clone e é melhor para fugir de situações tensas. **Dominó**, que conecta inimigos, pode ser útil tanto para apagar diversos guardas de uma só vez quanto para matar vários ao mesmo tempo.

ESTANTE DE TROFÉUS

BRONZE

Matar 20 inimigos sem que eles percebam a sua presença é fácil, e você fará isso bastante durante a história.

PRATA

Terminar o jogo sem poderes sobrenaturais? Dá trabalho e faz pensar os caminhos de forma diferente.

OURO

Não ser visto por ninguém é um dos troféus mais legais de fazer no jogo – assim como não matar ninguém.

Eliminar os alvos vestindo o traje clássico, sem ser notado e com uma pistola é o desafio máximo em *Hokkaido*

ORIENTE SANGRENTO

GILSOMAR LIVRAMENTO

8

HITMAN - EP.6: HOKKAIDO

A última missão do Agente 47 antes das férias

O que começou como uma ideia arriscada virou um negócio bem-sucedido. *Hitman* passou por um adiamento conturbado, o que fez a IO Interactive apostar em algo diferente: vender o jogo em formato episódico. Felizmente, a produtora fez um excelente trabalho e, veja só, chegamos ao fim da primeira temporada de *Hitman*.

O Agente 47 passou por missões de alto risco em Paris, Itália, Marrocos, Tailândia e EUA, sempre com diversas variáveis para matar seus alvos. A história entregue em pequenos pedaços, girava em torno de um cliente anônimo, mas o *Episódio 6* mostra que cada ação do Agente 47 foi orquestrada para tirar das sombras uma organização secreta chamada Providence.

A ICA descobriu que Erich Soders, ex agente e informante, traiu a agência ao trocar informações confidenciais com a Providence para conseguir um transplante de coração e tratamento para sua condição rara de saúde. Ao ser levado às pressas para o hospital Gama, em Hokkaido, no Japão – uma instalação de acesso exclusivo, com a mais avançada tecnologia financiada pela Providence –, a ICA decide eliminar o traidor, juntamente com Yuki Yamazaki, advogada da Providence que detém uma lista com todos os agentes ativos da CIA. Tal missão não apenas serve para expor o "inimigo", mas traz evidências sobre o passado do Agente 47.

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO AÇÃO
PRODUTORA
IO INTERACTIVE
DISTRIBUIDORA
SQUARE ENIX
DUBLAGEM/LEGENDA
INGLÊS/PORTUGUÊS

SUTIL E OUSADO

Nos episódios anteriores, cada missão tinha algo em comum: ambientes imensos, abertos e visualmente incríveis. *Hokkaido* traz belíssimas paisagens, mas se fecha em uma área quase labiríntica dentro de uma mega instalação nas montanhas.

Dividido por andares e todo conectado por corredores e escadas, a complexidade do ambiente adiciona um nível de dificuldade mais elevado. Em cada esquina há seguranças, funcionários, câmeras de vigilância e algumas paredes transparentes. A sensação de estar sendo vigiado o tempo todo é genuína, e não há margem para erros.

Cada setor do hospital tem funcionários diferenciados com acesso a áreas específicas, o que exige uma observação e estudo detalhado da rotina das pessoas e do ambiente para saber quando, como e onde agir.

A dificuldade exagerada parece uma maneira de obrigar o jogador a arriscar e improvisar em certos momentos, além de disfarçar a repetição da fórmula. A furtividade ainda é sua principal aliada, e a interação com o ambiente e os personagens é mais convidativa. Os objetivos extras também continuam presentes e basicamente repetem o que foi visto nos demais episódios.

Uma vez que você aprende como o ambiente funciona, fica fácil burlar regras e criar estratégias para cumprir os objetivos extras de forma eficiente. Quanto mais deles você cumprir, mais recursos (armas, disfarces e pontos iniciais) ficam disponíveis. Como o mapa é mais fechado, o uso dos recursos extras tornam a missão artificial e quebram o clima de tensão – estes recursos poderiam ficar de fora ou ter sido pensados de forma condizente com o mapa. Exceto por isso, o *Episódio 6* é fantástico.

Acima
O Agente 47 pode transformar um simples exame de raio-x numa morte horrível

O reita Apenas médicos e seguranças têm acesso à área de cirurgia

O jardim central e a lateral do hospital são as únicas áreas externas do mapa

COISAS EXTRAS

O *Episódio 6* traz consigo o último pedaço de conteúdo exclusivo para o PS4. Os Seis de Sarajevo. Trata-se de uma série de contratos em que você deve eliminar alvos inéditos, cada um disponível em um episódio. Com isso, algumas áreas ganham uma camada extra de desafios, em que a rotina de NPCs e até do esquema de segurança em torno do alvo muda. Além de revisitar os demais episódios, a subtrama ligada ao passado do Agente 47 e da própria ICA fica mais evidente.

Hokkaido também traz os desafios online criados pela comunidade – e ainda serão lançados os desafios únicos de Alvos Exclusivos. Nota-se que o esforço da IO em *Hitman* é imenso ao ver o jogo completo.

Caso ainda não tenha jogado em janeiro será lançada a versão física com todo o conteúdo e os extras, além da IO Interactive liberar mais eventos online, suporte e novos alvos exclusivos.

Jogar cada episódio de *Hitman* separado foi uma experiência única. O intervalo entre cada episódio tornou a quantidade de conteúdo relevante e ótima para jogar e passar o tempo. Como *Episódio 6: Hokkaido* tentou ser um pouco diferente dos demais por ter um mapa fechado e mais difícil pela limitação das áreas, ficou claro que a IO Interactive precisa mudar o esquema de objetivos extras nesses casos e, talvez, criar alguns inéditos para cada episódio na próxima temporada.

VEREDITO

Episódio 6: Hokkaido é ousado e desafiador, e fecha muito bem a primeira temporada de *Hitman*. Agora é torcer para que a próxima temporada traga novidades dentro da fórmula para não estagnar.

RAIO-X PRO-BR

O QUE FAZER EM... HITMAN EP.6: HOKKAIDO

15% Escutando conversas alheias em busca de oportunidades.

7% Arriscando abordagens ousadas para cumprir desafios extras.

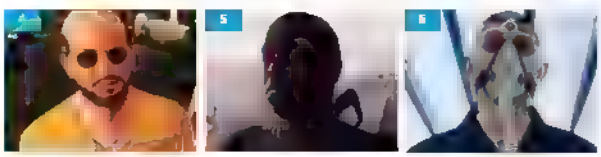
20% Brincando com a espada ninja para matar todos com estilo.

13% Fazendo p%#ão de raiva quando erra uma ação.

Tentando fazer todos os objetivos mais rápido para ficar bem no ranking online

NA MIRA DO AGENTE 47

"Os Seis de Sarajevo" é um conteúdo exclusivo da versão de PS4 no qual os indivíduos 1 Scott Sarno, 2 Gary Lunn, 3 Walter Menard, 4 John Stubbs, 5 Patrick Morgan e 6 Taheiji Koyama tornam-se alvos designados pela ICA. Eles são membros da S GMA, responsáveis pelo massacre do Cerco de Sarajevo durante a Guerra da Bósnia (1992–1995). Cada um está disponível em sua própria missão ligada a um episódio do jogo, em que a rotina das pessoas e do alvo é diferente e, geralmente, mais difícil.



EDIÇÃO FÍSICA

No final de janeiro de 2017 será lançado *Hitman: The Complete First Season*. O disco trará o jogo completo com todos os episódios e desafios de comunidade, três missões adicionais, Os Seis de Sarajevo, acesso à trilha sonora, um documentário do processo de criação do jogo, e o DLC *Requiem Blood Money* (roupa branca, pato de borracha e armas cromadas).

ESTANTE DE TROFÉUS

BRONZE
Completar a missão é a tarefa mais fácil deste episódio, mas é necessário estudar todo o ambiente e fazer algumas tentativas.

PRATA
Completar todos os objetivos de oportunidade em *Hokkaido* é tenso e demora um pouco mais pela dificuldade.

OURO
Chegar ao nível 20 leva algumas horas e um pouco de frustração ao cumprir os desafios de Assassinato, Exploração e Comunidade.

Skyrim recebeu uma maquiagem para ter belos cenários e iluminação, mas ainda continua datado

FLECHA NO JOELHO

MATTHEW PELLETT

SKYRIM REMASTERED

Cinco anos depois, o rei continua em seu trono

O RPG mais famoso da Bethesda retorna ao PlayStation cheio de bagagem. Do infame problema de carregamento que fez o título ser impossível de ser jogado no PS3 até o debate de se os mods chegariam ou não ao PS4, há muitos problemas em torno da *Special Edition*. Ainda assim, um fator se destaca acima de todos os outros: já se passaram cinco anos desde o lançamento de *Skyrim*, e o jogo continua sublime. Apenas *The Witcher 3* conseguiu se igualar a ele.

Tirando o feio início roteirizado, que continua sendo a pior parte do jogo, você está livre para se aventurar e não é difícil notar as partes que fazem essa edição ser especial.

Tudo tem uma aparência melhorada. É como se o PS4 estivesse rodando a versão de *Skyrim* no melhor PC de cinco anos atrás. Todo esse tempo significa que o visual do jogo não é tão impressionante quanto já foi, mas ainda há beleza nesse mundo. Isso é notado principalmente nos ambientes externos, em que a Bethesda adicionou detalhes extras para garantir que a folhagem é mais densa e há mais grama. Combinado com os efeitos de luz volumétricos, isso significa que o mundo de *Skyrim* agora passa a sensação de estar realmente vivo.

O jogo também ficou mais estável. Ainda há bugs (não seria a Bethesda se não houvesse), mas os longos tempos de carregamento foram erradicados assim como as quedas da taxa de quadros são bem raras.

O único problema que vale ser notado é o DLC *Dawnguard*, que prejudica sua jornada ao liberar ataques de vampiros nas cidades e vilas logo no nível oito. Isso não era um problema ao terminar o jogo antes de instalar a expansão, mas como *Dawnguard* já no pacote esse inimigos dentuços podem matar NPCs importantes bem antes da hora.

Mas é claro que a grande novidade de *Skyrim: Special Edition* são as modificações criadas pelos usuários. Você não ganha troféus ao usar mods em seu jogo, mas se estiver preparado para deixá-los de lado há uma coleção divertida de pacotes instaláveis.

Há mods para aumentar todas as suas estatísticas de uma vez, ajustes na IA para deixar os animais selvagens menos agressivos, uma nova dificuldade hardcore, novos feitiços, efeitos visuais extras, construções totalmente novas... a lista segue.

Mas a quantidade de mods não é tão grande. Esses adicionais literalmente mudam o jogo, e ter eles no PS4 é incrível. Porém, o limite menor dos arquivos no PlayStation (1 Gb contra 5 Gb no Xbox) e o banimento do upload de recursos de fora do jogo significam que há um número bem restrito de mods se comparado com as outras plataformas.

Essa é uma escolha difícil de aceitar. Mesmo que o *Skyrim* no PS4 supere tecnicamente a versão de Xbox One em certas áreas, é impossível deixar de sentir que a edição para o console da Sony é mais fraca. Felizmente, o jogo base continua obrigatório como sempre.

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO RPG
PRODUTORA BETHESDA
DISTRIBUIDORA BETHESDA
IDIOMA INGLÊS

VEREDITO

Cinco anos de estrada e Skyrim ainda é o melhor dos RPGs por aí. Pena que o suporte à mods seja mais limitado que as outras versões

FICHA **CONSOLE** PS4 **PRODUTORA** TRIPWIRE INTERACTIVE **DISTRIBUIDORA** TRIPWIRE INTERACTIVE

KILLING FLOOR 2

Não estranhe se você nunca tiver ouvido nada sobre o primeiro *Killing Floor*. Ele foi lançado apenas para PC, mas fez sucesso com o apoio de sua comunidade, que criou centenas de mapas e modificações.

Killing Floor 2 segue os mesmos modos do primeiro: um jogo sem campanha e totalmente focado no multiplayer cooperativo para até seis pessoas. O objetivo é sobreviver às ondas de zumbis usando as armas iniciais e habilidades únicas de cada uma das dez classes, como Médico de Campo e Demolidora (que reabastece as granadas dos colegas).

Ao matar os inimigos você acumula dinheiro para comprar novas armas. O bacana é que, mesmo divididas pelas classes, o jogo não impede que você seja médico e use um lança-granadas. A liberdade também se aplica ao montar seu equipamento: você pode ter dois rifles de assalto ou até uma coleção de pistolas duplas, basta não exceder o limite de peso. O jogo tem algumas microtransações, mas elas afetam apenas a aparência das armas e personagens, sem impacto na jogabilidade.

Os doze mapas disponíveis garantem que o jogo não fique repetitivo. Muitos deles são enormes, com vários corredores labirínticos. Porém, a tendência é que os jogadores se agrupem em uma das grandes áreas espaçosas em que há espaço para fugir da grande quantidade de monstros.

O equilíbrio entre a ameaça dos zumbis e o poder de fogo dos sobreviventes é o grande motivo de *Killing Floor* ser tão divertido. Adversários como o zumbi com serra elétrica são difíceis de derrotar e exigem muitas balas, mas as ondas de inimigos são rotadas de outros inimigos menores e mais frágeis. Dar um tiro com uma Magnum e ver a cabeça de um deles explodir é incrível, graças à câmera lenta do jogo e o excelente sistema de desmembramento.

8

O estilo chibi deixa tudo fofinho em *World of Final Fantasy* – o jogo é uma grande homenagem à série

TEMOS QUE PEGAR

DOUGLAS PEREIRA

WORLD OF FINAL FANTASY

Um Final Fantasy para unir todas as tribos

É difícil saber se esse jogo foi feito com este propósito em mente, mas *World of Final Fantasy* é a ideia exatamente oposta à de *Final Fantasy XV*. Ele deita e rola em conceitos mais clássicos dos RPGs e sua missão é brincar com personagens e lugares que acompanhamos nos últimos 29 anos da série. E tanto as homenagens quanto o jogo em si são ótimos.

Você controla Lann e Reynn, dois irmãos que são transportados para o mundo Grymoire, que é habitado por pessoas e criaturas que até quem não é fã da série deve conhecer. Todo mundo é mostrado naquele estilo chibi fofinho, seja a Yuna de *FFX* ou um bicho (normalmente) assustador como um Behemoth. A aventura conta com vários personagens originais ao lado dos mocinhos e dos vilões, mas você está lá para ver os personagens clássicos, e eles arrancam um sorriso de fã com uma facilidade impressionante.

Isso porque *WFF* não se leva nem um pouco a sério. A história tem momentos tristes, mas no geral é leve. A música normalmente épica e de tom mais pesado dá lugar a novas versões também muito mais leves e animadas de clássicos que qualquer fã reconhece – um excelente trabalho de Masashi Hamauzu, compositor de *FFXIII* e outros jogos da empresa. Não há jeito mais feliz de comemorar 30 anos de *Final Fantasy* do que esse.

FICHA

CONSOLE PS4/ PSVITA
GÊNERO RPG
PRODUTORA SQUARE ENIX
DISTRIBUIDORA SQUARE ENIX
ÁUDIO/TEXTO INGLÊS

O sistema de jogo é por turnos, com a barrinha que enche com o tempo antes de um personagem poder atacar. É bem clássico nesse sentido, como a série foi do número *IV* ao *X* – o que já é suficiente para agradar muitos dos que não curtem a ação em tempo real do mais recente Final Fantasy numerado. E a outra parte do sistema é basicamente *Pokémon*! Todo inimigo tem condições específicas que o deixam vulnerável à captura, e quando isso acontece, você pode trazê-lo para seu time. Depois disso, é necessário empilhar os monstros (literalmente) para criar dois pequenos grupos de três que combine suas forças e fraquezas durante a batalha.

A fórmula de pegar monstros é sempre muito boa (e eles evoluem e têm árvores de habilidades distintas), então há uma camada extra de estratégia além e apenas atacar com espadas ou magias – e ainda é possível desmontar a pilha de monstros no meio da luta. É um sistema bem feito.

Algumas coisinhas incomodam. O ritmo das lutas é lento e você tem que segurar o botão R1 o tempo todo para o tempo passar de forma acelerada. A versão de Vita tem sérios problemas de performance. O jogo se estende por um tempo um pouco maior do que precisava. As dungeons são simples e... bem, no geral o jogo é bem simples como um todo, embora isso não seja um demérito.

VEREDITO

WFF faz da melhor forma possível o que se propõe a fazer. É uma gostosa viagem de nostalgia com um sistema clássico e bem realizado, além de ser uma bela homenagem a uma série que nos deu tantos bons momentos. Qualquer fã de RPG, seja dos *FF* antigos, dos recentes ou de outras séries, vai gostar de *World of Final Fantasy*.

FICHA **CONSOLE** PS4/PS VITA **PRODUTORA** AQURIA **DISTRIBUIDORA** BANDAI NAMCO

SWORD ART ONLINE: HOLLOW REALIZATION

Voltar ao mundo de *SAO* é empolgante, especialmente se você é fã da animação ou tenha gostado dos jogos anteriores. Esse conhecimento prévio tem um forte peso no quanto você pode curtir *Hollow Realization*, mas caso queira um bom RPG japonês, ele também serve – basta saber lidar com as camadas exageradas de informação.

SAO: Hollow Realization traz mudanças profundas comparado aos últimos capítulos (*Hollow Fragment* e *Lost Song*) e troca as mecânicas de RPG "tradicionais" para um sistema de combate dinâmico que simula um MMO RPG com foco no massacre de botões (o visual é bonito, mas ter a tela de combate entulhada de ícones, como em *World of Warcraft* é bem estranho). Por trás disso há estratégia que envolve troca de personagens, ações combinadas e ataques de precisão, entre outras possibilidades. É interessante como as coisas se aprofundam, mas é triste como se demora para ter acesso a recursos e sistemas devido o excesso de diálogos.

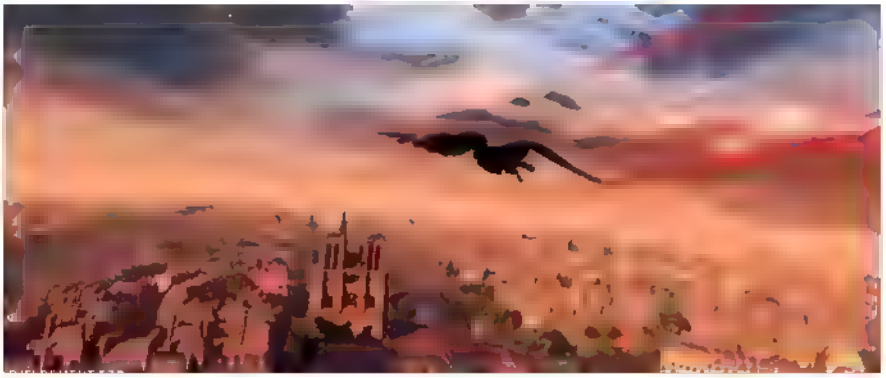
Ainda que o exagero das conversas tenha seu lado positivo na construção de relações entre personagens e até de reacionamentos amorosos, isso faz o enredo ser arrastado. Ao menos o jogo está com áudio japonês e boas legendas em português, o que é ótimo.

Hollow Realization traz áreas interligadas em zonas de combate repleta de monstros, chefões fabulosos e eventos para ganhar XP. A IA dos seus aliados é boa e contribui muito nas batalhas, mas tudo fica melhor ao montar uma equipe com jogadores online.

A busca por novas habilidades e melhorias torna-se algo viciante, mas o que assusta são os menus e a árvore de habilidades mergulhada em um caos de ícones e símbolos. Embora seja um jogo muito bom, *SAO: Hollow Realization* sofre pelos excessos. Há muito conteúdo que pode sobrecarregar fãs e novos jogadores.

7

FICHA **CONSOLE** PS4 (PS VR) **PRODUTORA** FUN HOUSE **DISTRIBUIDORA** UBISOFT



EAGLE FLIGHT

Se você sempre sonhou em ser um pássaro para poder sair voando por aí, *Eagle Flight* pode ser a melhor solução. Basta colocar o seu PlayStation VR na cabeça e encarnar em uma águia digital que voa pelos céus de uma Paris pós-apocalíptica abandonada pelos humanos e tomada pela natureza.

Com tantas discussões sobre realidade virtual e problemas com tontura, é incrível saber que *Eagle Flight*, mesmo com seus voos rasantes e mudanças bruscas de direção, não causa enjoos tão facilmente. Grande parte do controle de voo das águias é feito com a movimentação da cabeça, inclinando à direita ou esquerda para fazer curvas mais fechadas. O jogo usa o Dual Shock 4 apenas para acelerar e diminuir a velocidade, assim como disparar e defender ataques adversários.

O modo história é tão simples quanto o jogo em si: há várias missões para voar por dentro de círculos flutuantes que demarcam um trajeto, às vezes com limitação de tempo ou pássaros inimigos para serem derrubados. As missões são liberadas conforme você as completa e algumas delas ficam travadas até você obter uma certa quantidade de estrelas.

O cenário tomado por plantas e animais selvagens é bem bonito, com traços mais caricatos do que realistas. Essa aparência tenta disfarçar os gráficos medianos, mas acaba não fazendo um trabalho tão bom. Outro problema de *Eagle Flight* é a proporção dos objetos no mundo: borboletas parecem ser muito grandes, elefantes são pequenos demais e a águia controlada pelo jogador têm a largura dos barcos e torres encontradas na cidade.

Por fim, o multiplayer de *Eagle Flight* está mais deserto que a Paris do jogo. E quando há outros jogadores, a partida acaba desequilibrada e causa mais estresse do que diversão.

PREÇOS MELHORES QUE OS NOSSOS VOCÊ SÓ ENCONTRARÁ EM OUTRA GALÁXIA!
WWW.GAMESMIX.COM.BR
VENHA CONHECER NOSSA BASE OPERACIONAL
RUA PEREIRA ESTÉFANO, 114 - SALA 804 SAÚDE/SP
- Playstation 4
- Playstation 3
- Consoles Diversos
- Acessórios Diversos
- Suporte Técnico
- Jogos e Lançamentos
LIGUE
11 3223-6862
GAMES MIX

FICHA CONSOLE PS4 (PS VR) PRODUTORA CRYTEK DISTRIBUIDORA SONY

ROBINSON: THE JOURNEY

A Crytek já é uma velha conhecida dos gamers. Desde 2007 ela vem torrando as placas de vídeo dos PCs com o clássico *Crysis*. E muito antes eles também fizeram história com *Far Cry*. O que esses jogos têm em comum? Grande parte deles se passam em ilhas com florestas magníficas.

Robinson: The Journey é o retorno do fetiche por vegetação da Crytek. Esse título de realidade virtual coloca o jogador em um planeta totalmente coberto por plantas.

Mas é claro que a flora fica em segundo plano para dar destaque à fauna. O Robinson do título é um garoto que, após sua nave cair, ficou preso nesse planeta desconhecido. E ele é habitado por dinossauros. Na primeira cena do jogo, você testemunha o nascimento de um tiranossauro rex, que pode ser comandado como um cachorrinho. Outros dinos aparecem, mas com pouca frequência.

O principal objetivo do jogo é encontrar vários módulos contendo informações da nave destruída. Para isso você precisa manipular objetos com uma arma antigravidade, resolver quebra-cabeças para religar a energia de algumas áreas e até escalar. Grande parte dos controles ficam no DualShock, e o headset é usado apenas para mirar. O problema é que não importa qual tipo de virada de câmera você usar, seja o comum ou o limitado a pequenos intervalos, isso causa enjoos terríveis. O fato de que o gráfico realista não têm definição suficiente e fica meio borrado à distância também não ajuda muito. Jogar mais de meia hora de cada vez é quase impossível.

Robinson: The Journey é um bom jogo se você é fã de *Jurassic Park* e tem muita vontade de ver dinossauros de pertinho. Mas o mundo floresta do jogo não vai além disso. Um grande potencial desperdiçado.

SUPERGAMES

Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV · Videokê e Cartuchos

Serviço – Compra – Venda – Troca

FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 – Tatuapé – SP

Os cenários descoloridos e personagens bizarros de *Here They Lie* não conseguem sustentar o roteiro vazio

LÁ VEM SUSTO

ANDY HARTUP

HERE THEY LIE

Esta é a realidade virtual que merecemos

Here They Lie me deu pesadelos. Suspeito que os criadores do jogo tomariam isso como um elogio, dada a natureza perturbadora desse jogo, com seus eventos e habitantes aterrorizantes. Em termos de horror psicológico, o título é o mais estranho possível, a loucura aumentada exponencialmente pelo fato de que é em realidade virtual e você está dentro do pesadelo, vivendo-o. Infelizmente, *Here They Lie* também fez eu me sentir enjoado, desmotivado e um pouco entediado perto do final.

A premissa do jogo não fica clara desde o começo (e não vamos falar muito dela para não entregar spoilers), mas você é um homem careca de terno, procurando por uma mulher de vestido amarelo chamada Dana. Os dois estavam juntos, mas algo aconteceu para separar o feliz casal e agora o rapaz está sozinho dentro de uma cidade bizarra. De vez em quando você avista Dana e até interage com ela – a moça é um belo oasis amarelo nos cenários deliberadamente irreais e monótonos do jogo –, mas na maior parte do jogo essa é uma exploração solitária e perturbadora.

FICHA

CONSOLE PS4 (PSVR)
GÊNERO TERROR
PRODUTORA THE TANGENTLEMAN
DISTRIBUIDORA SONY
ÁUDIO/TEXTO INGLÊS/PORTUGUÊS

As interações são bem simples: abrir portas, ler anotações, mexer em latas de lixo e coisas do gênero. É quase um walking simulator, em que o jogador é atormentado por criaturas horrendas e visões. Há algumas seções de furtividade e dá até para morrer, mas esse é o máximo de mecânicas de jogo que você encontrará em *Here They Lie*. Na verdade, as coisas que você pode fazer não são bem explicadas – só percebi que havia uma lanterna e um botão para correr depois de duas horas de jogo.

Mesmo que o mundo de *Here They Lie* convide a fazer comparações com *Silent Hill*, falta personalidade ou contexto nele. As anotações são perturbadoras e as ligações que você recebe de um desconhecido aumentam a sensação de estranheza, mas tudo ainda parece vazio e sem objetivo enquanto se anda por esse pesadelo sozinho.

Essa caminhada, infelizmente também é pouco prazerosa. Com a movimentação usada em *Here They Lie* (andar com o analógico esquerdo, rotações de 45 graus no analógico direto), pessoas que não tenham o estômago forte podem se sentir enjoadas rapidamente. E essa combinação de mal-estar e sustos faz cada minuto de jogo ser extremamente desconfortável e bem difícil de ser enfrentado.

Se o jogador persistir até o final, receberá algumas respostas para os mistérios do jogo, mesmo que a história e cenários comecem a repetir os mesmo truques perto do final do jogo. Há muitos momentos maravilhosamente horripilantes e alguns pequenos detalhes adoráveis, mas eles são poucos e escassos – chegar a eles é mais um exercício de resistência do que uma aventura aterrorizante e prazerosa. *Here They Lie* com certeza é uma demonstração do lado negro da realidade virtual.

VEREDITO

Um mundo de pesadelo em realidade virtual que assusta e enjoa em medidas iguais. *Here They Lie* fará você se sentir desconfortável, só que pelas razões erradas.

DÊ UM PLAY NOS SEUS ESTUDOS

PRESS START

Kalunga

PlayStation.

FICHA CONSOLE PS4 (PSVR) PRODUTORA PSYTE C DISTRIBUIDORA PSYTE C

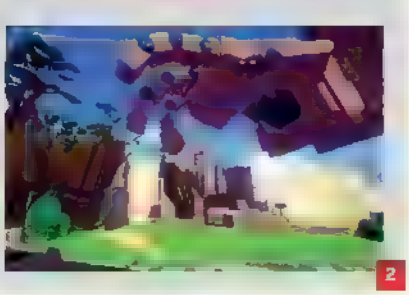
WINDLANDS

Tudo bem, você usa ganchos com cordas em vez de teias, mas ao se pendurar em uma árvore e se balançar para frente com o vento assoviando em suas orelhas, *Windlands* passa a sensação de que você é o Homem-Aranha. Infelizmente, no meu caso, é como se eu fosse o Homem-Aranha de ressaca. Ignorar a mensagem na tela de introdução, que avisa para não jogar mais de cinco minutos por sessão, traz um grande risco de ver seu almoço novamente.

O objetivo é coletar cristais e pedras em uma série de arquipelagos flutuantes, mas isso acaba ficando em segundo plano perto do desejo natural de investigar todos os cantos do cenário, se balançar aos lugares mais distantes e chegar aos picos mais altos. Na dificuldade padrão, os ganchos (ativados pelos gatilhos) só grudam em arbustos e árvores. Tudo fica mais divertido no nível fácil, que permite grudar em qualquer superfície e evita a frustração de cair pouco antes de chegar a um checkpoint. (1)

Ainda que seja possível fazer vários ajustes para tornar o jogo menos desconfortável, (2) ainda é difícil enfrentar mais de meia hora de cada vez. E, com a arte dos cenários pouco convincente, *Windlands* precisa se estabelecer apenas com sua mecânica robusta de balançar em cordas. O resultado acaba não sendo tão bom. Chris Schilling

6



1 *Windlands* tem bons pulos, mas é necessário calcular a aterrissagem. 2 Dá para ativar uma gaiola transparente à sua volta para diminuir os enjoos.

FICHA CONSOLE PS4 (PSVR) PRODUTORA ARCHIAT DISTRIBUIDORA ARCHIAT

WADDLE HOME

***Waddle Home* é um joguinho bizarro: trata-se de um jogo de quebra-cabeças cartunesco em que você precisa guiar pinguins de suas gaiolas eletrificadas até um disco voador. (1) Fica a dúvida se você é um alienígena ecologicamente consciente ou se o WWF abriu uma filial em Saturno. As mecânicas são simples: os pinguins sempre se movem para frente e sempre viram à direita quando batem em obstáculos.**

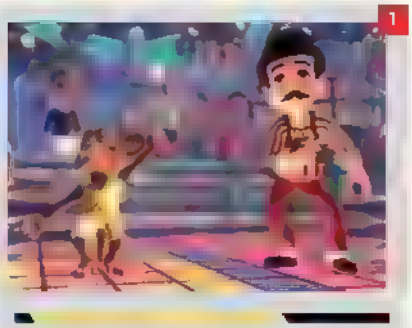
Para ajudar os pinguins a saírem do ponto de aprisionamento A e irem até a zona de abdução B, o jogador precisa manipular as rotas levantando ou abaixando blocos. Dá para fazer isso ao apontar a barra de luz do Dua Shock para as obstruções e pressionar ✖ ou usar dois controles PS Move para uma manipulação mais precisa dos blocos. Para ter uma visão melhor, também é possível mudar o ângulo da câmera ao redor dos quebra-cabeças. (2) Esse também é o único recurso que oferece uma sensação de imersão real ao usar o PlayStation VR.

Esse é um jogo que poderia ser melhor sem a realidade virtual. A PlayStation Camera se recusa a colaborar, dificultando a captura dos movimentos por quase nunca funcionar direito especialmente ao usar o Dua Shock. Os desafios de guiar pinguins pelos trajetos têm momentos difíceis e prazerosos, mas grande parte das fases de *Waddle Home* são mal-acabadas e falham em entregar alguma experiência interessante com o VR. Deixe esse título de lado a não ser que você seja um ativista tão empenhado que também precise salvar os pinguins de dentro de um jogo ruim. Dave Meikleam

5

1 Muitas das 40 fase contêm robôs. Se os pinguins tocarem em um deles, retornam à gaiola. 2 Os níveis têm três ovos para serem coletados como bônus.

FICHA CONSOLE PS4 (PSVR) PRODUTORA CAT DADDY DISTRIBUIDORA 2K



CARNIVAL GAMES VR

A primeira aparição de *Carnival Games* foi no Wii. Agora que a franquia chegou à realidade virtual, ela tem a intenção de deslocar todas as suas juntas: arremesso de argolas, galerias de tiro, dardos... Todas as atividades são exaustivas e, pior, extremamente viciantes.

Esse parque de diversões é desafiador em níveis extremos. Você se sente desafiado a conseguir pontuações cada vez maiores, mas a frustração também aparece. (1) O sistema de notas é tão brutal que ganhar mais do que uma única estrela é obscenamente difícil. O problema é que pontuações altas são a única forma de conseguir grandes quantidades de tickets – a moeda usada para abrir mais partes do parque. Vou confessar: minha melhor pontuação foi no Golden Arm, em que você precisa derrubar garrafas com bolinhas. O problema é que não derrubei nenhuma: todas caíram por livre e espontânea vontade. Viva os glitches! (2)

Há muita coisa para admirar em *Carnival Games VR*. Os sensores de movimento, por exemplo, funcionam bem, e a maior parte dos gestos com o PS Move são intuitivos, fazendo desse um excelente jogo para festas com os amigos. Ainda assim, é uma pena que as pontuações tentem tirar a diversão desse parque. Dave Meikleam

6

1 Há 12 minigames no total, desde beisebol até tiroteios em uma casa mal assombrada. 2 Tickets também servem para destravar brinquedos.

CAMPEÕES DE VENDAS

CONFIRA OS GAMES MAIS VENDIDOS DO MÊS

Por R$249,90

Por R$199,90

Por R$249,90

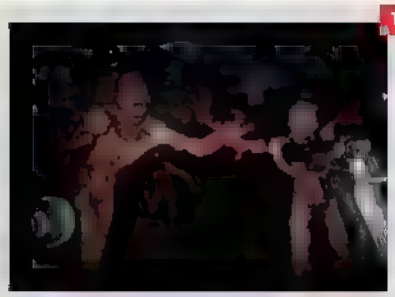
VEJA MAIS EM **livrariadafolha.com.br/campeoesgames**

Livraria da Folha
www.livrariadafolha.com.br

Televendas
0800-140090
(11) 3224-4700

@livrariafolha

FICHA **CONSOLE** PS4 (PSVR) **PRODUTORA** PHOSPHOR GAMES **DISTRIBUIDORA** PHOSPHOR GAMES



THE BROOKHAVEN EXPERIMENT

Não é nada agradável ser largado no escuro bem no meio da interseção de vários corredores. Qualquer barulho faz você virar a cabeça para ver se alguém está atrás de você e toda sombra parece um monstro à espreita. Só que em *The Brookhaven Experiment* todos esses medos são justificados. (1)

O objetivo é resistir a ondas de inimigos para prosseguir, tanto no modo história quanto no modo sobrevivência. Para isso, você estará equipado com uma arma na mão direita e uma lanterna (que pode ser trocada por uma faca) na mão esquerda.

A sensação de estar cercado por monstros o tempo todo mantém a tensão durante as partidas. A ordem e direção de onde eles vêm é aleatória, o que torna tudo ainda mais assustador. Para completar, além dos zumbis mais simples, há também monstros enormes e um chefão maior que uma torre de rádio.

A campanha traz dez cenários diferentes, mas a dificuldade sobe em um ritmo muito acelerado. A progressão de armas e melhorias também não é das melhores, obrigando o jogador a achar caixas escondidas no cenário para destravá-las. (2) O maior problema nisso é que, como o jogo exige velocidade, a captura de movimentos acaba falhando e fazendo a arma tremer. Paulo Ferreira

8

1 Os monstros assustam quando você está de costas e não percebe a aproximação deles. 2 Nem a melhor arma do jogo passa sensação de segurança.

FICHA **CONSOLE** PS4 (PSVR) **PRODUTORA** SECRET SORCERY TOWER **DISTRIB.** SECRET SORCERY

TETHERED

Ninguém disse que cuidar da vida dos outros era fácil. Em *Tethered*, você é o espírito guardião de uma ilha flutuante, e sua obrigação é fazer seus súditos, os pequenos e orelhudos Peeps, sobreviverem às criaturas que atacam durante a noite.

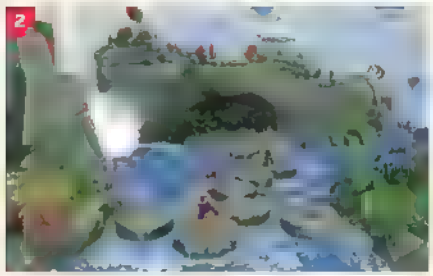
Para tal, é necessário se preparar durante o dia, coletando recursos e construindo campos de plantação, cabanas e outros edifícios. Você comanda os Peeps olhando para eles, segurando ✖, olhando para o objetivo e soltando o botão. Linhas surgem na tela indicando qual bichinho está ligado a qual atividade. Conforme você executa ações no jogo, bolinhas de energia flutuantes surgem no cenário. O objetivo é coletar o suficiente para conseguir vencer a fase.

Ao avançar no jogo, mais ovos aparecem e devem ser chocados pelos Peeps. Em questão de minutos, há bichinhos azuis para todos os lados e você precisa atribuir tarefas a eles – se eles ficarem ociosos ou com fome, podem ficar deprimidos a ponto de morrer. (1)

A dificuldade escala rapidamente. Logo após o tutorial, você já é jogado em uma fase com três ilhas conectadas e precisa evoluir rapidamente as construções e personagens para que eles não sejam riscados do mapa à noite. (2)

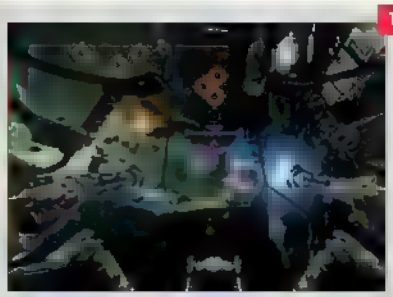
Evoluir os personagens e construções também é uma das estratégias para conseguir resistir às noites. Cabanas podem ser transformadas em torres de defesa, e construções se tornam tavernas para que os pequenos Peeps se recuperem. Os cenários e personagens cartunescos de *Tethered* só dão ainda mais vontade de ajudar os bichinhos azuis. Paulo Ferreira

8



1 Os Peeps podem se especializar em atividades como garimpeiro e lenhador. 2 Os cenários são cada vez mais complicados e variados conforme você avança.

FICHA **CONSOLE** PS4 (PSVR) **PRODUTORA** CCP **DISTRIBUIDORA** CCP



EVE: GUNJACK

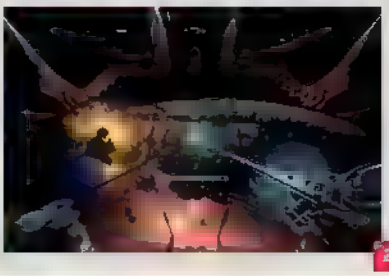
Ao contrário de *Eve: Valkyrie*, que permite voar pela galáxia em batalhas frenéticas de naves, *Gunjack* é uma experiência de tiroteio mais simples e contida. Sua função é manejar as metralhadoras montadas para defender uma enorme nave de exploração dos piratas espaciais.

Como não há movimentação, o jogo é totalmente livre de enjoos. Apenas a abertura das fases mostram seu personagem sendo levado para a posição de tiro, mas o resto mantém você parado em uma cabine. A mira das armas é feita com a movimentação da cabeça, e os disparos são efetuados com R2. (1) O outro gatilho serve para usar as habilidades especiais, coletadas de alguns dos inimigos que aparecem.

Falando nos adversários, a grande maioria dos drones e naves tem pouca personalidade, e só dispara depois de um certo tempo em tela sem serem derrubados. (2) O jogo passa a sensação de ser uma espécie de *Space Invaders* em realidade virtual, com ondas cada vez maiores e padrões de ataque mais complicados. Além do dedo (e cabeça) rápido no gatilho, não é necessário ter muita estratégia – a maior dificuldade do jogo é saber a hora certa de recarregar.

Gunjack é repetitivo, e a estrutura das fases não muda muito. Só compre se você não tiver nada melhor para jogar no PlayStation VR. Paulo Ferreira

5

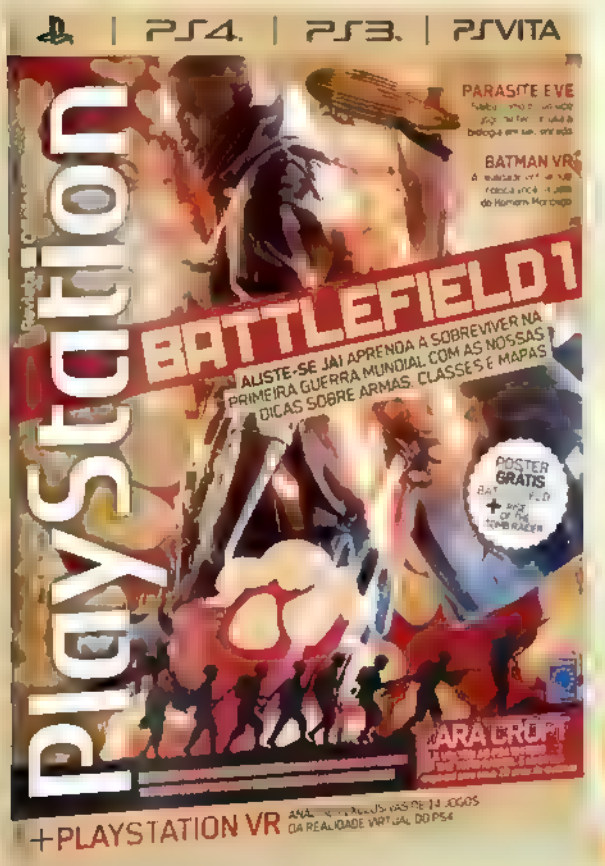


1 As metralhadoras principais são suficientes para terminar o jogo sem usar mais nada. 2 As explosões são pouco impressionantes e sem muito impacto.

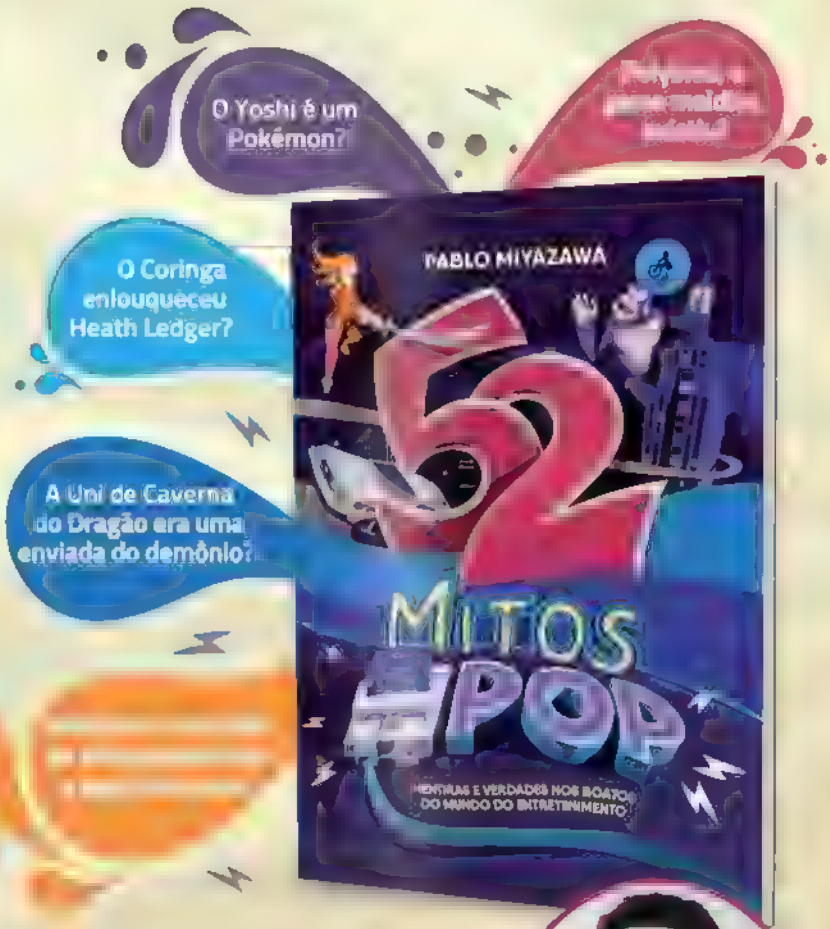
SE JOGAR É BOM
CONHECER A CULTURA POP É DEMAIS.

Receba em casa **12 edições da revista PLAYSTATION** e **ganhe** um dos melhores livros de cultura pop do Brasil.

Leia na Revista Oficial PLAYSTATION todas as informações de lançamentos, reviews e previews.



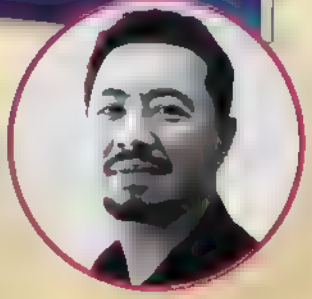
Divirta-se com 52 Mitos Pop e descubra as respostas para as perguntas mais cabeludas de todos os tempos.



APROVEITE ESTA OFERTA

de: ~~R$ 162,00~~ • por: **R$ 114,00** à vista no boleto

ou **12x** de **R$ 10,00**



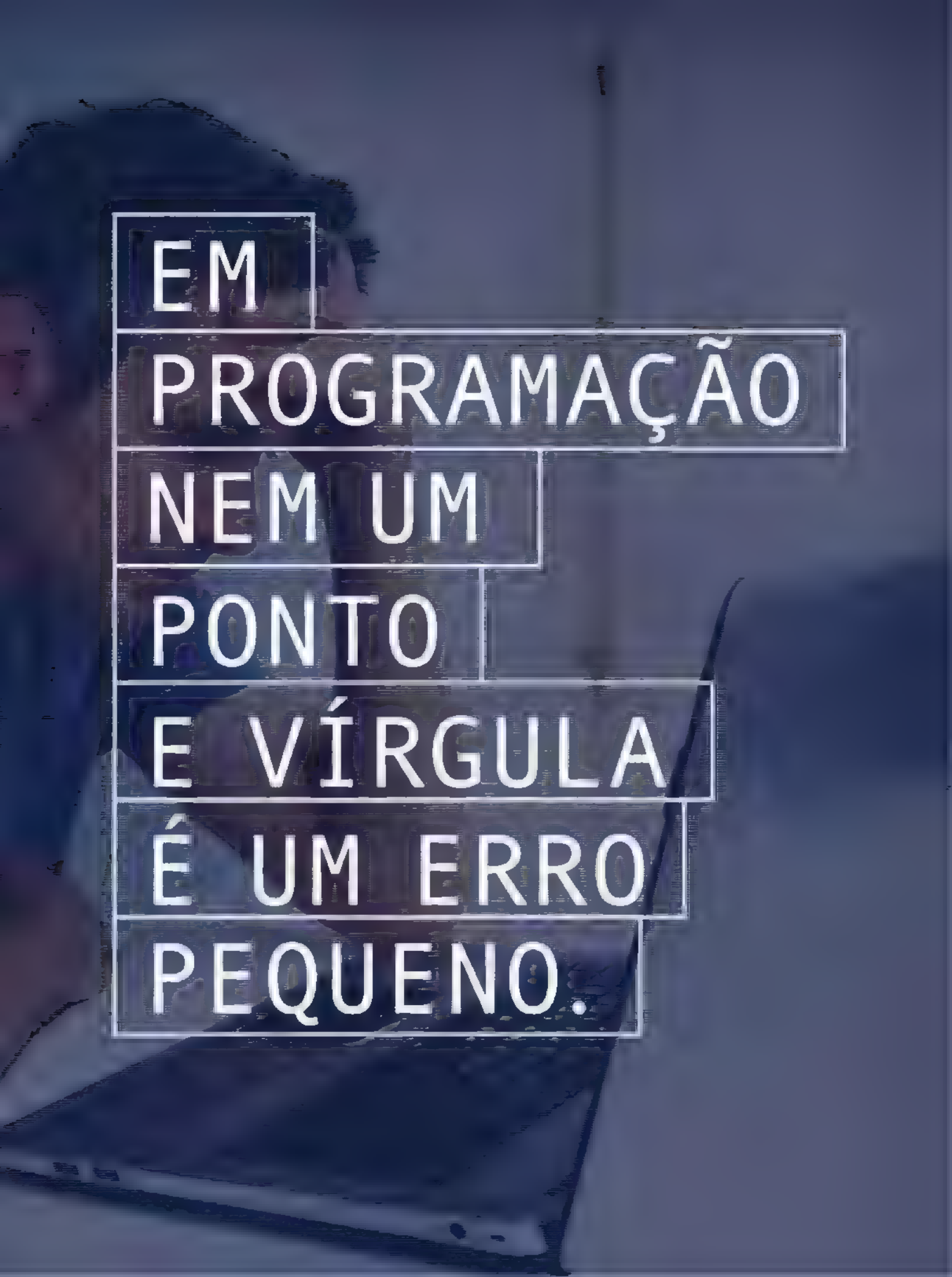
Escrito por Pablo Miyazawa, famoso jornalista especializado em cultura pop e que trabalha com entretenimento desde 1996

Tamanho 16cm x 23cm • 144 páginas

Compre pelo **0800 8888 508** e **(11) 3038-5050** (SP), ou pelo site **www.europanet.com.br**

REALIZAÇÃO

APOIO


EM
PROGRAMAÇÃO
NEM UM
PONTO
E VÍRGULA
É UM ERRO
PEQUENO.

ACERTE NA ESCOLHA DA HOSPEDAGEM!

Locaweb: líder do mercado e especialista em oferecer tudo o que você precisa para o seu site dar certo.

```
<script>
    function promoLocaweb() {

        var texto = "A partir de R$ 14,90 ao mês*";
        texto += "Domínio grátis no 1º ano";
        texto += "E-mail com 10 GB de caixa postal";
        texto += "PHP7 e Postgre 9.5";
        texto += "Tradutor para tornar sites
        acessíveis em Libras²";

        return texto;

        /*
        Seja qual for seu desafio,
        nós temos a solução: locaweb.com.br
        */

    }
</script>
```

* Valor equivalente à mensalidade para o primeiro ano.
² Ferramenta da Hand Talk para deficientes auditivos.

LOCAWEB
conectados com seus desafios

O ex-soldado sérvio Niko Bellic chega à Liberty City para tentar o sonho americano, mas acaba envolvido em uma vida de crimes

FICHA

DISTRIBUIDORA
ROCKSTAR GAMES

PRODUTORA
ROCKSTAR NORTH

LANÇAMENTO 2008

CONSOLE PS3

Um dos jogos de maior sucesso no PS3, esse clássico da Rockstar trouxe uma nova visão aos jogos de mundo aberto da série

Grand Theft Auto IV

"A vida é complicada. Eu matei, traficuei e vendi pessoas. Talvez as coisas sejam diferentes aqui." Infelizmente, Niko, você está completamente errado. Basta pisar no asfalto de Liberty City para perceber que esta não é a barra-pesada Grove Street de *GTA San Andreas*, mas não é nenhum paraíso. *Grand Theft Auto* se tornou um sucesso no PS2 graças à sua crítica social, liberdade sem precedentes e trilhas sonoras matadoras, mas nunca uma produtora capturou tão bem a sensação de tempo e lugar quanto a Rockstar North conseguiu fazer com o contemporâneo *Grand Theft Auto IV*.

Mesmo com uma média de 98% no Metacritic, o mundo aberto de Niko Bellic é visto como a ovelha negra da saga de jogos sobre criminosos. Isso é uma grande bobagem. *GTA IV* foi um jogo corajoso e magnífico no seu lançamento em 2008, e continua sendo uma experiência fantástica oito anos depois, cheio de cenários e personagens com detalhes que muitos jogos de PS4 matariam para ter.

Diferente do *Grand Theft Auto: Vice City*, centrado na década de 1980, ou da cidade de *San Andreas* dos anos 1990, a história de Niko não era, na época de seu lançamento, sobre períodos passados. Em vez disso, era tão atual quanto qualquer jogo lançado durante a última década. Inspirada por filmes como *Senhores do Crime* e *Atrás das Linhas Inimigas*, a Rockstar North escolheu falar sobre o delicado assunto da imigração, criando um protagonista oportuno e um roteiro com mais consciência social do que qualquer outro título do PS3. Torturado por sua experiência com a guerra nos Bálcãs, Niko é um imigrante da Europa Ocidental com uma moral duvidosa, procurando por riqueza e paz em uma cidade norte-americana crônica e corrupta.

E por que *GTA IV* tem uma reputação relativamente ruim, mesmo sendo um clássico indiscutível? É provável que seja porque a Rockstar North tentou evoluir a série além das sátiras e piadas óbvias com uma história mais sincera – filosofia aplicada com muito sucesso pela Rockstar San Diego em *Red Dead Redemption*, dois anos depois. As aventuras de Niko podem não transmitir a mesma sensação de diversão caóticas da trilogia no PS2, mas não há dúvida de que é o jogo mais convincente de toda a série *Grand Theft Auto*.

■ *GTA IV* É O MAIS CONVINCENTE ENTRE TODOS OS JOGOS DA SÉRIE

GTA IV também evoluiu a saga do ponto de vista de mecânicas. O sistema de cobertura é tão bom ou melhor que o do *Uncharted* original, e ainda representa uma melhoria enorme dos tiroteios pouco confiáveis de *San Andreas*.

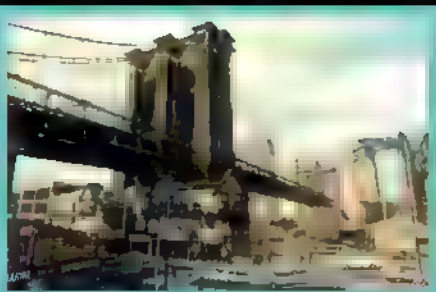
Além disso, cada beco miserável, esquina movimentada e arranha-céu componente de Liberty City parece ter sido feito à mão. Esta é uma visão fria, cinzenta e engraçada de Nova York, com o autêntico charme de Manhattan. A personalidade é deslumbrante, principalmente quando a enorme escala da cidade é considerada.

Grande parte das missões de *Grand Theft Auto IV* são formidáveis. Um ousado roubo a um museu une Niko aos protagonistas dos dois DLCs lançados para o jogo. Um assalto a banco é baseado no filme *Fogo Contra Fogo*, de Michael Mann. E ainda há um final de jogo fora do comum, que impede Niko Bellic de abandonar sua vida de crimes por causa de suas escolhas e das decisões do jogador.

Em um gênero entupido com jogos que querem ser *GTA* e missões de perseguição genéricas, Niko continua sendo o grande rei da corrupção e a cidade de Liberty City ainda é o melhor lugar para seu trono.

VOCÊ PRECISA SABER

A captura facial não envelheceu muito bem



Liberty City é uma cidade fria e corrupta

O sistema de cobertura mostrou uma boa evolução

Os lentos zumbis de *World At War* podem parecer inofensivos no começo, mas seus grandes números acabam vencendo

Terror inesperado

Descubra os horrores escondidos em *CoD: World At War*

CONSOLE PS3 / **PRODUTORA** TREYARCH / **DISTRIBUIDORA** ACTIVISION / **LANÇAMENTO** 2008

Ao plantar a bandeira soviética no teto do Reichstag e terminar a campanha de World At War, você tem certeza que já enfrentou tudo que a Treyarch poderia fazer. Este é um jogo de tiro histórico sobre a Segunda Guerra Mundial, não é como se zumbis nazistas fossem aparecer do nada...

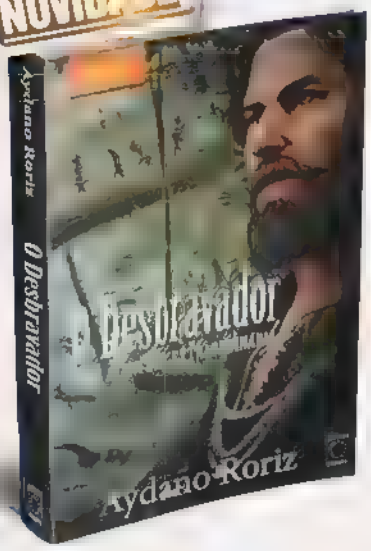
A recompensa por chegar ao final pode não parecer o melhor dos prêmios. O jogador precisa sobreviver a ondas infinitas de zumbis nazistas que marcam em direção a um pequeno abrigo. Cada morto-vivo derrubado rende pontos, que podem ser trocados por armas e munição penduradas nas paredes ou usados para abrir mais salas. A melhor forma de se manter vivo é colocar tábuas nas janelas e cooperar com mais três amigos para conseguir a melhor pontuação possível.

Por mais maluca que essa premissa seja, ela funciona perfeitamente com a velocidade de Call of Duty. O ritmo do jogo empodera os jogadores contra os cadáveres reanimados e, eventualmente, opr me todos com a quantidade de zumbis. O cenário confinado que a luta ocupa é apenas outra parte do design fantástico: abrir uma nova área traz uma sensação de liberdade apenas porque você tem mais espaço para recuar.

Todos esses fatores tornam o modo um pouco aterrador e muito vigilante. Sempre que o seu dedo não é rápido o suficiente no gatilho ou um zumbi atrás do jogador passa despercebido, há aquela pressa para retificar os erros. Mas o resultado sempre é o mesmo: você se torna o jantar

História do Brasil, Portugal e Espanha em ROMANCES

NOVIDADE



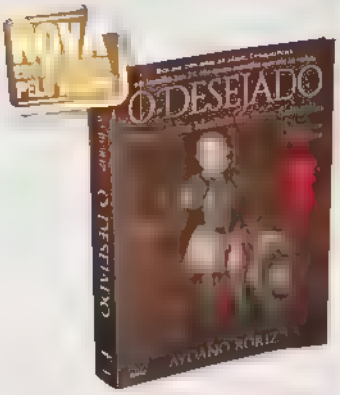
O Desbravador

UMA AVENTURA EXTRAORDINÁRIA

Em *O Desbravador*, Aydano Roriz revela os bastidores da extraordinária Era dos Descobrimentos e dos primeiros anos da colonização do Brasil. Tempos heroicos, quando, em busca de vida melhor no *Novo Mundo*, as pessoas se metiam em embarcações de madeira, movidas a vento, para atravessar oceanos. Baseado em fatos reais, descobertos em profundas pesquisas; devidamente temperados com doses da melhor ficção; no seu peculiar estilo bem-humorado e de leitura agradável, o autor compôs este romance épico, fascinante e divertido.

R$ 39,90 16cm x 23cm 360 páginas

NOVA EDIÇÃO



O Desejado

A FASCINANTE HISTÓRIA DE DOM SEBASTIÃO

Autor: Aydano Roriz

Rei aos três anos de idade. Desaparecido em batalha aos 24. Descubra segredos reais, escondidos por quase 500 anos, que mudaram a História. Um livro tão excitante, que não se consegue parar de ler.

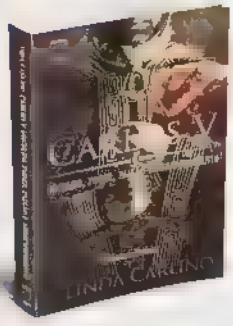
R$ 39,90 16cm x 23cm 400 páginas

O Fundador

Autor: Aydano Roriz

Venturas e desventuras de Tomé de Sousa, Caramuru e Garcia d'Ávila para fundar, na Bahia, a primeira capital do Brasil.

R$ 39,00 16cm x 23cm 384 páginas



Carlos Quinto

Autora: Linda Carlino

Ousado, divertido e apaixonante, *Carlos V* é um romance histórico que revela as memórias e inconfidências desse todo-poderoso imperador, depois de abdicar do trono.

R$ 39,90 16cm x 23cm 512 páginas

Joana, a Louca

Autora: Linda Carlino

Um olhar feminino sobre os bastidores do poder na Europa dos séculos 15 e 16.

R$ 39,90 16cm x 23cm 416 páginas

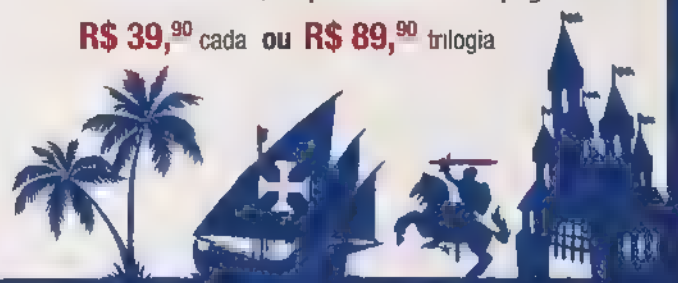
EPOPEIA HOLANDESA NO BRASIL

Invasão à Bahia, Jornada dos Vassalos e Invasão a Pernambuco

Autor: Aydano Roriz

Por que eles vieram de tão longe para se apossar do Brasil. Três grandes romances, repletos de aventura, conhecimento e diversão, da primeira à última página.

R$ 39,90 cada **ou R$ 89,90** trilogia



Compre nas livrarias, pelos telefones 0800 8888 508 ou (11) 3038-5050 (SP), e pelo site www.europanet.com.br/livraria

Disponível também em versão digital

PlayShop

assistência técnica

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5039 | publicidade@europanet.com.br

EuroParty

O ANIVERSÁRIO É DA EDITORA EUROPA, MAS

QUEM GANHA O PRESENTE É VOCÊ!

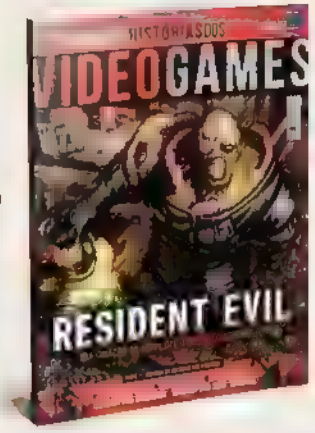
SUPER COMBO

BIBLIOTECA GAMER

12 Edições da revista **PlayStation** + **4** Especiais

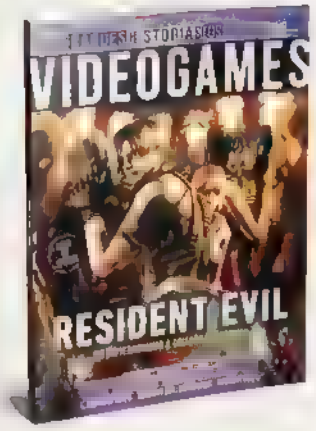
Revista PlayStation
12 edições

+



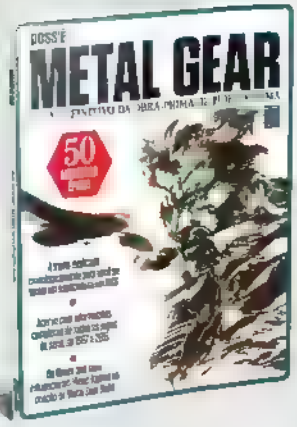
As Grandes Histórias dos Video Games
Volume 1

+



As Grandes Histórias dos Video Games
Volume 2

+



Dossiê Metal Gear

+

PlayStation Especial
Uncharted

APROVEITE ESTA OFERTA

De: ~~R$ 301,10~~

Por: **R$ 139,00** à vista + frete

Ou: **10x** de **R$ 15,90** + frete

Parcelamento somente no cartão de crédito

Tire dúvidas e compre pelos telefones **0800 8888 508** e **(11) 3038-5050** (SP)

FONTE "Coleção Mundo Nerd - Volume 2"

COLEÇÃO MUNDO NERD

Dividida em seis volumes, a Coleção Como a Cultura Nerd Mudou o Mundo traz os bastidores e as histórias das sagas mais amadas do universo fantástico.

*Capas meramente ilustrativas

Star Trek • O Senhor dos Anéis • Star War
Harry Potter • Doctor Who • James Bond

Baixe o aplicativo de QR code, posicione a câmera do celular e leia este código

COMPRE A COLEÇÃO COM 6 LIVROS

de: ~~R$ 209,40~~ • por: **10x R$ 15,90** • **R$ 146,00** à vista no boleto

COLEÇÃO SUPER-HERÓIS

Dividida em sete volumes, a *Coleção Super-Heróis* traz o maior apanhado em língua portuguesa sobre os heróis da Marvel e DC. Detalha a criação dos personagens nos quadrinhos e os principais fatos de suas carreiras até os dias de hoje.

Tiragens Limitadas

Volume 1 **Homem Aranha & Flash**
Volume 2 **Batman & Homem de Ferro**
Volume 3 **Capitão América & Lanterna Verde**
Volume 4 **Superman & Thor**
Volume 5 **Hulk & Aquaman**
Volume 6 **Mulher-Maravilha & Wolverine**
Volume 7 **Demolidor & Arqueiro Verde**

100 PÁGINAS CAPA DURA

COMPRE A COLEÇÃO COM 7 LIVROS

de: ~~R$ 343,80~~ • por: **10x R$ 24,90** • **R$ 236,00** à vista no boleto

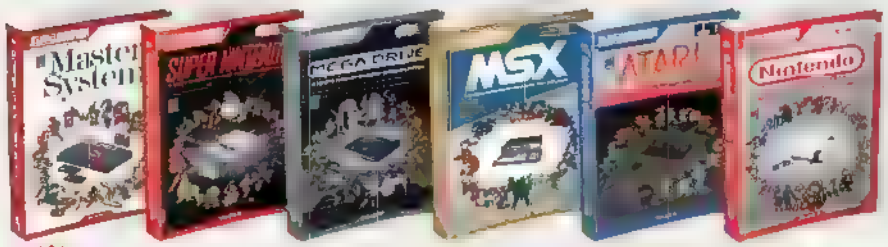
Baixe o aplicativo de QR code, posicione a câmera do celular e leia este código

OLD!GAMER

COLEÇÃO CONSOLES

Dividida em sete volumes, a Coleção Consoles é um resgate da história dos videogames mais populares do planeta.

Tiragens Limitadas



*Capas meramente ilustrativas

MAIS DE 200 PÁGINAS CADA UM

Master System • Super Nintendo • PlayStation • Mega Drive
MSX • Atari 2600 • Nintendo Entertainment System

COMPRE A COLEÇÃO COM 7 LIVROS

de: ~~R$ 349,30~~ • por: **10x R$ 24,90** • **R$ 236,00** à vista no boleto

Baixe o aplicativo de QR code, posicione a câmera do celular e leia este código

Dossiê Nerd Doutor Estranho

Guia completo, com detalhes do longa, bastidores, os quadrinhos que influenciaram a história e fichas minuciosas do herói e dos coadjuvantes.

de: ~~R$ 19,90~~
por: **R$ 16,90**

20,5cm x 27,5cm
84 páginas

*Frete não incluso. Preços válidos até 31 de dezembro de 2016 ou enquanto durarem nossos estoques. Os créditos de R$ 30,00 não são cumulativos com outras promoções, válido somente para compras de livros, não inclui fretes e assinaturas.

ou encomende pela internet em **www.europanet.com.br/europarty**

INFORME A OFERTA **30000**

VIAJE MAIS

COLEÇÃO GUIA 7 DIAS

São seis volumes com tudo o que você precisa saber para organizar sua viagem e aproveitar o melhor de cada destino em uma semana. Curta cada dia das suas férias com sugestões valiosas de passeios, compras, vida noturna, gastronomia e hospedagem.

*Capas meramente ilustrativas

Volume 1 – Rio de Janeiro

Volume 2 – Recife, Olinda e Porto de Galinhas

Volume 3 – Gramado, Canela e Vale dos Vinhedos

Tiragens Limitadas

Volume 4 – Fernando de Noronha

Volume 5 – Porto Seguro, Trancoso e Arraial D'Ajuda

Volume 6 – Maceió, Maragogi e Arredores

COMPRE A COLEÇÃO COM 6 LIVROS

de: ~~R$ 179,⁴⁸~~ • por: **10x R$ 12,⁵⁰** • **R$ 117,⁰⁰** à vista no boleto

VIAJE MAIS

COLEÇÃO 50 LUGARES ESPETACULARES

São seis volumes que revelam os detalhes dos melhores destinos de viagem de todo o mundo. Em cada volume foram escolhidos 50 lugares pela sua extraordinária beleza e atrações que vão fazer você sonhar.

*Capas meramente ilustrativas

Volume 1 – Brasil

Volume 2

Volume 3 – Mundo

Tiragens Limitadas

Volume 4 – Natureza

Volume 5 – Europa

Volume 6 – Américas

COMPRE A COLEÇÃO COM 6 LIVROS

de: ~~R$ 239,⁴⁸~~ • por: **10x R$ 16,⁹⁰** • **R$ 159,⁰⁰** à vista no boleto

Baixe o leitor de QR Code, posicione a câmera do celular e leia e pague

FONTE "50 Lugares Espetaculares - Brasil"

FOTOGRAFE MELHOR

COLEÇÃO GUIA FOTOGRAFIA FÁCIL

Dividido em quatro volumes o *Guia Fotografia Fácil* traz dicas do fotógrafo Laurent Guerinaud, com textos didáticos e muitas fotos.

*Capas meramente ilustrativas

Use bem a câmera | Use bem a Objetiva | Fotografe ao Ar Livre | Fotografe Pessoas

COMPRE A COLEÇÃO COM 4 LIVROS

de: ~~R$ 139,60~~ • por: **6x R$ 16,50** • **R$ 93,00** à vista no boleto

Frete Cortesia

Baixe o leitor de QR Code, posicione a câmera do celular e leia este código

30 ANIVERSÁRIO

A CADA R$ 59,90 EM COMPRAS
GANHE R$ 30,00 EM CRÉDITOS*
PARA COMPRAR OUTROS LIVROS DA EDITORA EUROPA
INFORME A OFERTA 30000

TÉCNICA&PRÁTICA

COLEÇÃO FOTOGRAFIA SOCIAL

Tiragens Limitadas

São seis volumes que preparam você para trabalhar nos principais segmentos da fotografia social. Tudo organizado de forma didática e objetiva, com sugestões de equipamentos e guia de poses.

*Capas meramente ilustrativas

Fotografia de Noivos | Fotografia de Casamento | Fotografia de Gestantes | Fotografia de Newborn | Fotografia de Criança | Fotografia de Família

80 PÁGINAS CAPA DURA

COMPRE A COLEÇÃO COM 6 LIVROS

de: ~~R$ 299,40~~ • por: **10x R$ 21,00** • **R$ 199,00** à vista no boleto

Baixe o leitor de QR Code, posicione a câmera do celular e leia este código

Curso Completo de Fotografia Digital

Treinamento passo a passo para melhorar suas fotos em 20 semanas.

de: ~~R$ 149,90~~
por: **R$ 126,90**

CAPA DURA
24cm x 20cm
360 páginas

Guia Definitivo para DSLR Nikon - Volume 3

Tudo o que você precisa para aproveitar todo o potencial de sua câmera digital

de: ~~R$ 39,90~~
por: **R$ 36,90**

30,2cm x 23cm
168 páginas

1.000 Poses para Fotos de Mulheres

Guia prático com 1 000 poses para modelos profissionais.

de: ~~R$ 110,90~~
por: **R$ 99,00**

21,5cm x 25,4cm
320 páginas

FONTE "1 000 Poses para Fotos de Mulheres"

*Frete não incluso. Preços válidos até 31 de dezembro de 2016 ou enquanto duraremos nossos estoques. Os créditos de R$ 30,00 não são cumulativos com outras promoções, válido somente para compras de livros, não incl. fretes e assinaturas.

ou encomende pela internet em **www.europanet.com.br/europarty**

INFORME A OFERTA 30000

NATUREZA

COLEÇÃO FLORES PARA O JARDIM

Autor: Valerio Romahn

A coleção *Flores para o Jardim* vem em três volumes e traz tudo o que você precisa saber para encher seu jardim de flores e cores.

Árvores e Arbustos Floridos | Trepadeiras Floridas | Canteiros Floridos

COMPRE A TRILOGIA

de: ~~R$ 254,70~~ • por: **10x R$ 19,90** • ou **R$ 189,90** à vista no boleto

LANÇAMENTO

NATUREZA

COLEÇÃO BEM-VIVER

A coleção *Bem-Viver*, dividida em dez volumes temáticos, traz ideias inspiradoras de decoração, arquitetura e paisagismo para você deixar sua casa linda e aconchegante.

*Capas meramente ilustrativas

Tiragens Limitadas

Casas de Fazenda • Casas de Campo • Casas de Praia • Casas em Estilo Provençal • Casas Rústicas
Casas em Estilo Inglês • Casas de Montanha • Casas em Estilo Zen • Casas Coloniais • Casas Românticas

COMPRE A COLEÇÃO COM 10 LIVROS

de. ~~R$ 599,00~~ • por: **12x R$ 35,00** • **R$ 399,00** à vista no boleto

LANÇAMENTO

ORQUÍDEAS

COLEÇÃO RUBI

A Orquídeas *Coleção Rubi*, dividida em dez volumes, traz todas as dicas para você conhecer as diferentes espécies e gêneros, os hábitats e preferências de cada uma dessas joias da Natureza e ser bem sucedido no cultivo.

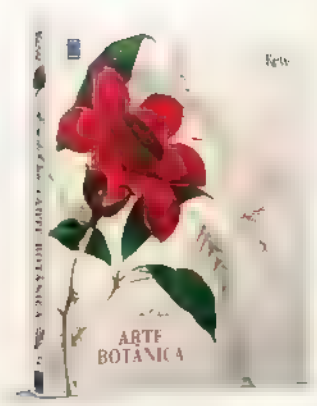
*Capas meramente ilustrativas

Tiragens Limitadas

Orquídeas Brasileiras • Orquídeas Perfumadas • Orquídeas *Vanda* • Orquídeas Mini e Micro • Orquídeas Chuva-de-Ouro
Orquídeas *Phalaenopsis* • Orquídeas *Cymbidium* • Orquídeas Sapatinho • Orquídeas *Cattleya walkeriana* • Orquídeas *Dendrobium*

COMPRE A COLEÇÃO COM 10 LIVROS

de: ~~R$ 599,00~~ • por: **12x R$ 35,00** • **R$ 399,00** à vista no boleto

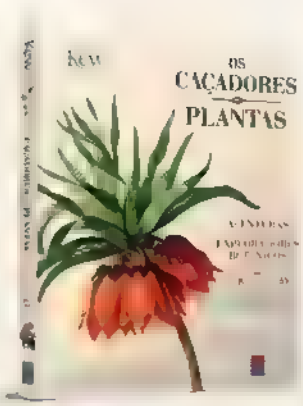


A Era de Ouro da Arte Botânica

Com desenhos de Leonardo da Vinci e até da rainha Josefina, esta valiosa compilação mostra a importância da arte botânica.

de: ~~R$ 119,90~~
por: **R$ 95,90**

CAPA DURA
29cm x 25cm
265 páginas



Os Caçadores de Plantas

Ilustrado com mais de cem imagens dos arquivos do Jardim Botânico Real de Kew, este livro mostra o caminho percorrido pelas plantas por todo o mundo.

de: ~~R$ 119,90~~
por: **R$ 95,90**

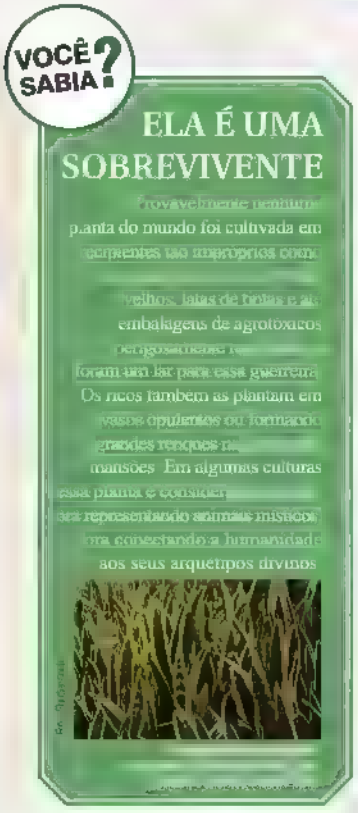
CAPA DURA
29cm x 22,5cm
64 páginas

Se Não Fugir, é Planta

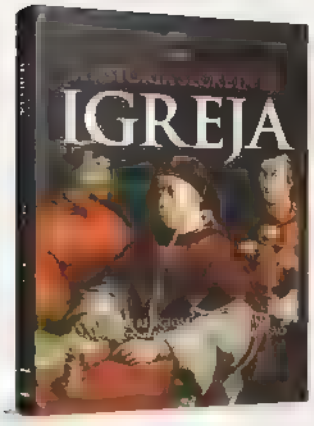
As revelações de um botânico sobre o fascinante mundo dos vegetais. Botânica como você nunca viu antes, para aprender e se divertir.

de: ~~R$ 99,90~~
por: **R$ 79,90**

CAPA DURA
20,5cm x 27,5cm
256 páginas



FONTE "Se não Fugir, é Planta"



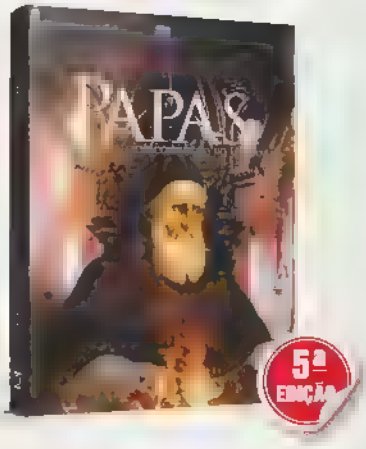
A História Secreta da Igreja

Autor: Michael Kerrigan

O fanatismo, seja político ou religioso, tende sempre a fazer emergir o lado mais selvagem do ser humano. Apesar dos inúmeros bons serviços prestados à civilização, em nome de Deus, a Igreja promoveu episódios e escândalos que mancharam a sua reputação.

de: ~~R$ 89,90~~
por: **R$ 79,90**

CAPA DURA
21cm x 28cm
224 páginas



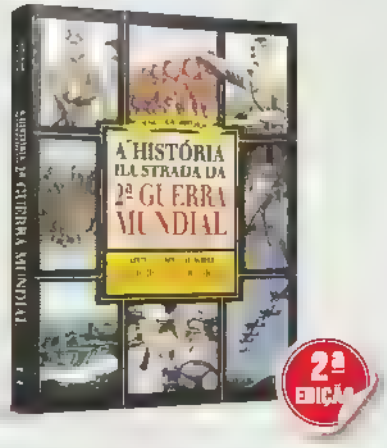
A História Secreta dos Papas

Autora: Branda Ralph Lewis

Esse livro mostra como um número impressionante de sumos sacerdotes da Igreja Católica agiu de forma totalmente contrária aos ensinamentos cristãos. Durante a Idade Média não faltaram Papas que foram especialistas em conspirações, assassinatos e até bruxarias.

de: ~~R$ 99,90~~
por: **R$ 79,90**

CAPA DURA
21cm x 28cm
256 páginas



A História Ilustrada da 2ª Guerra Mundial

Capítulo especial sobre a participação do Brasil

O maior conflito de todos os tempos. Saldo da guerra, 60 000.000 de mortos. Você precisa conhecer melhor essa história.

de: ~~R$ 79,90~~
por: **R$ 75,90**

CAPA DURA
22,7cm x 29,7cm
268 páginas

*Frete não incluso. Preços válidos até 31 de dezembro de 2016 ou enquanto durarem nossos estoques.
Os créditos de R$ 30,00 não são cumulativos com outras promoções, válido somente para compras de livros, não inclui fretes e assinaturas

AUTOAJUDA

Como Viver 100 Anos
Autor: Rogério Felipelli Vaquero

Médicos especialistas desmistificam o universo da longevidade e dão dicas valiosas sobre alimentação, atividades físicas, sono, autonomia, sexualidade e a relação com doenças crônicas.

de: ~~R$ 29,90~~
por: **R$ 26,90**

14cm x 21cm
192 páginas

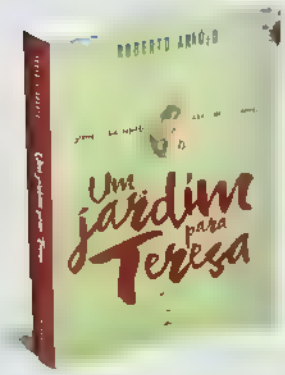
Confesso que Comi
Autora: Samira Menezes

Abrangente, informativo e gostoso de ler Escrito para vegetarianos, veganos e pessoas simpáticas a esse estilo de vida

de: ~~R$ 39,90~~
por: **R$ 26,90**

16cm x 23cm
176 páginas

LITERATURA BRASILEIRA E INTERNACIONAL



Um Jardim para Teresa
Autor: Roberto Araújo

Romance

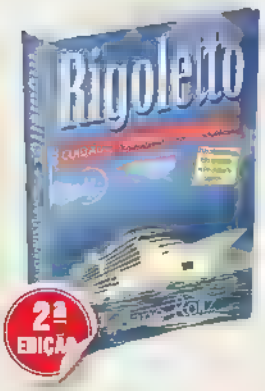
Ao final de um casamento de mais de 20 anos, Teresa precisa tirar a aliança. É difícil o dedo e o anel recusam a separação. Mas ela não pode mais suportar a indiferença do marido, Giba, e parte para uma cidade do interior disposta a enfrentar seus medos e recomeçar a vida

de: ~~R$ 34,90~~
por: **R$ 31,90**

13,5cm x 20,5cm
280 páginas

Rigoletto
Autor: Aydano Roriz

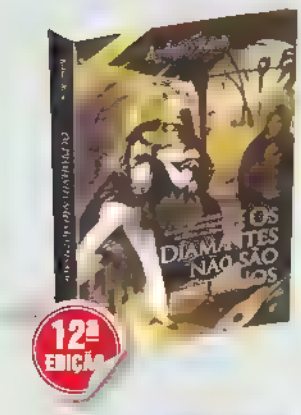
Romance de Suspense



Uma quadrilha política, que governa e escandaliza o Brasil, é o pano de fundo dessa ficção histórica contemporânea, em ritmo de thriller bem-humorado. O cenário é um navio de cruzeiros, chamado "Rigoletto", numa longa travessia de Santos para a Europa Repleto de turistas brasileiros, no meio do oceano começam a morrer passageiros de forma bastante estranha. Navegando em águas internacionais, a quem o comandante holandês do navio pode recorrer para pôr fim à mortandade? Um romance de suspense que você não consegue parar de ler

de: ~~R$ 54,90~~
por: **R$ 49,90**

16cm x 23cm
740 páginas



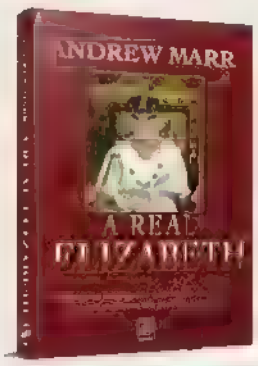
Os Diamantes Não São Eternos
Autor: Aydano Roriz

Romance de Época

A Bahia do século 19, os diamantes da Chapada Diamantina, a cidade da Barra Um romance divertido e picante, com ingredientes para se tornar inesquecível.

de: ~~R$ 29,90~~
por: **R$ 26,90**

16cm x 23cm
274 páginas



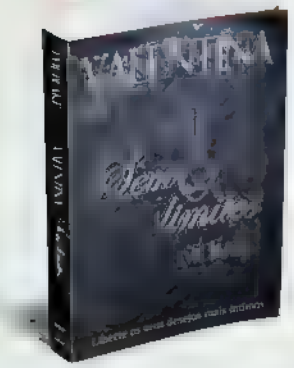
A Real Elizabeth
Autor: Andrew Marr

Biografia Ilustrada

Andrew Marr, da BBC, faz um retrato fiel e sem precedentes da rainha Elizabeth II e também do seu reinado ao longo de mais de 63 anos.

de: ~~R$ 99,90~~
por: **R$ 60,00**

CAPA DURA
16cm x 23cm
300 páginas



Valentina - Sem Limites
Autora: Evie Blake

Literatura Erótica

Envolva-se num mundo de sensações e prazeres secretos. A fotógrafa Valentina Rosselli transita num mundo onírico e pleno de erotismo. Esse terceiro volume faz parte de uma trilogia inspirada nos quadrinhos eróticos de Guido Crepax e lançada em mais de 10 países.

de: ~~R$ 39,90~~
por: **R$ 36,90**

16cm x 23cm
386 páginas

A CADA R$ 59,20 EM COMPRAS
GANHE R$ 30,00 EM CRÉDITOS*
PARA COMPRAR OUTROS LIVROS DA EDITORA EUROPA
INFORME A OFERTA 30000

Publicações disponíveis também em formato digital

amazon · Saraiva · kobo · iBookstore

*Frete não incluso. Preços válidos até 31 de dezembro de 2016 ou, enquanto durarem nossos estoques. Os créditos de R$ 30,00 não são cumulativos com outras promoções, válido somente para compras de livros, não inclui fretes e assinaturas.

Tire dúvidas e compre pelos telefones **0800 8888 508** e **(11) 3038-5050** (SP)
ou encomende pela internet em **www.europanet.com.br/europarty**

INFORME A **OFERTA 30000**

Este pôster é parte integrante da PlayStation: Revista Oficial - Brasil, edição 226. Não pode ser vendido separadamente.

MASS EFFECT: ANDROMEDA

PlayStation
Revista Oficial Brasil

FINAL FANTASY XV
PlayStation
Revista Oficial Brasil

Xeryus

inviZimals

© 2015 Sony Interactive Entertainment Europe. Invizimals is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe.

facebook.com/xeryusoficial

www.xeryus.com.br

@xeryus_oficial

TITANFALL 2

PS4 XBOX ONE /EA.BR @_EABrasil /EABrasilOficial /WBGamesBR @WBGamesBR @WBGamesBrasil

16

©2016 Respawn Entertainment, LLC. Respawn, Respawn Entertainment e Titanfall 2 são denominações comerciais da Respawn Entertainment, LLC. EA e o logo EA são denominações comerciais da Eletronic Arts Inc. Todas as demais denominações comerciais e/ou marcas registradas são propriedade de seus respectivos titulares.

Respawn ENTERTAINMENT

EA